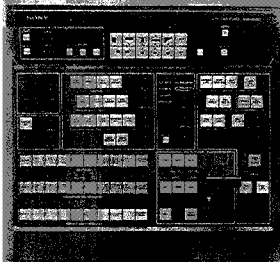


SONY

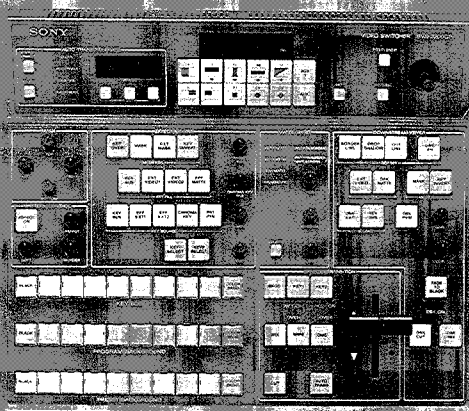
VIDEO CASSETTE RECORDER

BVS-3200P BVS-3200CP

Bedienungsanleitung



1. Auflage
Serien-Nr. 10001 und höher



Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| Zur Begleitdokumentation | 4 |
| Überblick über das Bedienungspult | 6 |
| Überblick über die Bedienung | 10 |
| Bedienung | 11 |
| Harter Schnitt (Cut) | 12 |
| Harte Hintergrund-Überblendung | 12 |
| Harte Key-Überblendung | 14 |
| Einrichtung des nächsten Überganges | 16 |
| Harte Kombinations-Überblendung | 18 |
| Weiche Überblendung | 20 |
| Weiche Hintergrund-Überblendung | 20 |
| Weiche Key-Überblendung | 22 |
| Weiche Kombinations-Überblendung | 24 |
| Tricküberblendung | 26 |
| Hintergrund-Tricküberblendung | 26 |
| Key-Tricküberblendung | 28 |
| Kombinations-Tricküberblendung | 30 |
| Chroma-Key-Betrieb | 32 |
| Schrifteinblendung | 34 |
| Einstellung der Effekte | 39 |
| Einrichten der Trickblenden | 40 |
| Wahl der Trickblende | 40 |
| Modifizieren von Trickblenden | 42 |
| Vorschau der Tricküberblendung | 45 |
| Einrichten der Key-Effekte | 46 |
| Steuerung des Übergangs | 49 |
| Einrichten der nächsten Überblendung | 49 |
| Wahl des Überblendtyps | 51 |
| Einstellung der Überblenddauer | 52 |
| Ausführung der Überblendung | 53 |
| Einrichten der Farbgeneratoren | 56 |
| Farbeinstellung | 57 |
| Kopieren von Farbeinstellungen | 58 |
| Fortgeschrittene Bedienungsvorgänge | 61 |
| Schnappschuß-Einstellungen | 62 |
| Steuerung des Digital-Multi-Effektors DME-450P | 63 |
| Steuerung von der Schnitt-Steuereinheit aus | 67 |
| Lampentest | 70 |
| Anhang | 71 |
| Glossar | 72 |
| Index | 77 |

Zur Begleitdokumentation

Bei der Video-Schalteneinheit BVS-3200P/3200CP ist die folgende Begleitdokumentation mitgeliefert:

Handbuch

Enthält alle Informationen, die zum Bedienen und zur Vorbereitung der Video-Schalteneinheit erforderlich sind. Das für dieses Gerät verantwortliche Bedienpersonal sollte zunächst das Handbuch und dann die Bedienungsanleitung durchlesen.

Bedienungsanleitung

In der hier vorliegenden Bedienungsanleitung wird der Benutzer schrittweise mit der Bedienung der Video-Schalteneinheit vertraut gemacht. Die Bedienungsanleitung sollte als Nachschlagwerk stets griffbereit sein.

Wartungsanleitung

Die Wartungsanleitung enthält die für den Service der Video-Schalteneinheit erforderlichen technischen Unterlagen. Bei einer Störung der Schalteneinheit schlagen Sie zunächst in der Anleitung nach, bevor Sie sich an Ihre Sony Kundendienststelle wenden.

Die wichtigsten Abschnitte dieser Bedienungsanleitung

Die Bedienungsanleitung ist wie folgt unterteilt:

Überblick über das Bedienungspult (Seite 6)

Das Bedienungspult wird allgemein beschrieben, so daß man eine Vorstellung von der Funktion der einzelnen Bedienungsgruppen erhält.

Beschreibung der Möglichkeiten (Seite 10)

Die mit der Schalteinheit möglichen Effekte werden kurz angerissen.

Bedienungsvorgänge (Seite 11)

Die Bedienungsvorgänge für die Effekte (harter Schnitt, Mischbetrieb, Tricküberblendung und Key-Betrieb) werden erläutert.

Einstellung der Effekte (Seite 39)

Dieser Abschnitt enthält detaillierte Informationen zur Einstellung und Steuerung der Effekte.

Fortgeschrittene Bedienungsvorgänge (Seite 61)

Dieser Abschnitt enthält Informationen für weiterführende Anwendungsbereiche der Video-Schalteinheit wie Schnappschuß, Steuerung des Digital-Multi-Effektors der DME-450-Serie und Steuerung von einer Schnitt-Steuereinheit aus.

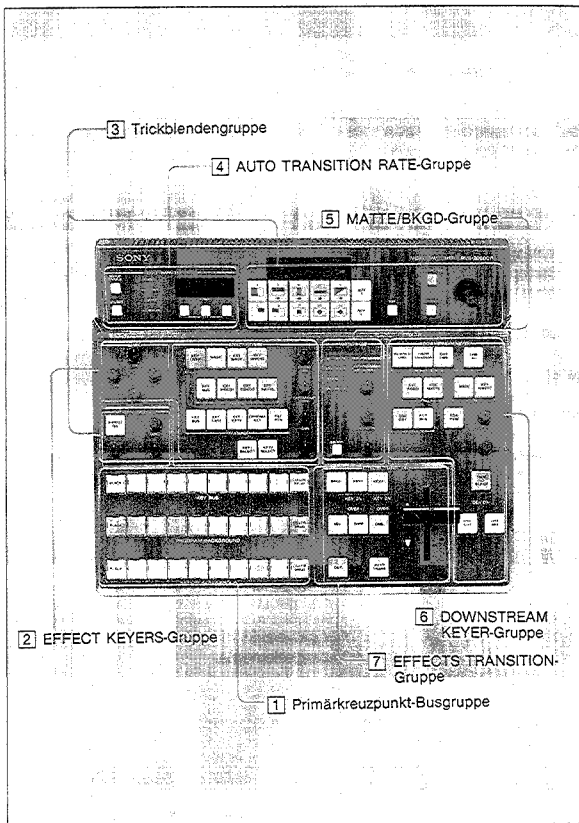
Glossar (Seite 72)

Der Glossar enthält eine alphabetische Auflistung der wichtigsten Terminologie.

Index (Seite 77)

Dieser Abschnitt enthält ein Stichpunktverzeichnis mit Seitenangabe der wichtigsten Funktionen und Bedienungselemente.

Überblick über das Bedienungspult



Die Gruppennummern werden in der ganzen Anleitung verwendet, so daß die Bedienungselemente anhand obiger Abbildung und der Abbildung auf der rückwärtigen Umschlagseite der Anleitung leicht gefunden werden können.

Die Bedienungselemente der Video-Schaltseinheit sind in sieben Gruppen unterteilt, die im folgenden kurz vorgestellt werden.

1 Primärkreuzpunkt-Busgruppe

Jeder dieser drei Busse dient zur Wahl eines Primär-Eingangssignals, eines Schwarz-Signals oder eines farbigen Hintergrundsignals.

KEY BUS: Zur Wahl des für den Key-Effekt zu verwendenden Signals.

PROGRAM BACKGROUND-Bus: Zur Wahl des Hintergrundsignals, über dem der Effekt ausgeführt wird.

PRESET BACKGROUND-Bus: Zur Wahl des Hintergrundsignals, das beim nächsten Effektübergang erhalten wird.

2 EFFECT KEYERS-Gruppe

Zur Wahl und Einstellung der Key-Effekte.

KEY 1 SELECT/KEY 2 SELECT: Zur Wahl zwischen KEY 1 und KEY 2.

KEY SOURCE: Zur Wahl des Schablonensignals für den Key-Effekt, das eine Öffnung in den Hintergrund stantzt.

KEY FILL: Zur Wahl des Signals, das in der ausgestanzten Öffnung erscheint.

MODIFIERS: Zur Modifizierung des Key-Effektes durch Maskierung oder Invertierung oder zum Überlagern von zwei Key-Bildern.

PRESET SIZE: Zur Einstellung der Größe, der mit KEY SOURCE gewählten Schablone.

CHROMA KEY HUE: Zur Einstellung des Farb- und Chromawertes des auszustanzenden Teils.

GAIN: Zur Schärfeneinstellung des Stanzrandes.

CLIP: Zur Einstellung der Luminanzschwelle der Key-Signalquelle.

MASK: Zur Einstellung der Größe der Key-Maskierungsfläche.

3 Trickblendengruppe

Zur Wahl der Trickblenden.

Trickblenden-Wahltasten: Zur Wahl der Trickblenden für die Überblendung oder den Key-Betrieb.

Trickblendennummer-Anzeige: Zeigt die Nummer der gewählten Trickblende an.

SET: Zur Zuweisung der Trickblenden an die AUX1/2-Taste.

REVERSE: Zur Umkehrung der Trickblenden-Wischrichtung.

POSITIONER und Joystick: Zum Zentrieren der Trickblendenposition.

Trickblenden-Einstellregler: Zur Einstellung des Höhen/Seiten-Verhältnis, der Randschärfe und der Randbreite der gewählten Trickblende.

4 AUTO TRANSITION RATE-Gruppe

Diese Gruppe dient zur Festlegung der Dauer für die automatische Überblendung, zur Festlegung der Status-Daten und zur Umschaltung auf Steuerung durch ein Editorgerät.

SELECT: Wählt den Effekt, für den die Dauer festgelegt wird oder den Status-Modus.

Modus-Anzeigen: Zeigt den für die Dauereinstellung gewählten Effekt oder den Status an.

FRAMES: Zeigt die momentan eingestellte Dauer in Vollbildern oder die Status-Daten an.

SET: Stellt die Dauer oder die Status-Daten ein.

EDITOR ENABLE: Sperrt bzw. ermöglicht die Steuerung der Video-Schalteneinheit durch ein Editorgerät um.

5 MATTE/BKGD-Gruppe

Zur Einfärbung der Einstanzung, des Trickblendenrandes, des Schrifteinblendungs-Key-Bildes und des Hintergrundes.

SELECT: Zur Wahl des Einfärbmodus.

Modus-Anzeigen: Zeigen den gewählten Einfärbungsmodus an.

Einfärbungsregler: Zur Einstellung des Farbtons, des Chromapegels und der Luminanz.

6 DOWNSTEAM KEYER-Gruppe

Zur Einstellung der Schrifteinblendung und der Key-Einblendung in das aus Hintergrund und Key 1/2-Bild bestehende Programmbild.

KEY SOURCE: Zur Wahl des Schablonensignals für die Ausstanzung der Schrifteinblendung.

KEY FILL: Zur Wahl des Signals, das die Ausstanzung ausfüllt.

MODIFIERS: Zum Maskieren und Invertieren der Schrifteinblendung.

BORDER: Zum Hinzufügen eines Randes oder eines Schattens zur Schrift oder um nur die Umrisse der Schrift sichtbar zu machen.

GAIN: Zur Einstellung der Schärfe des Key-Randes.

CLIP: Zur Einstellung des Luminanzpegels der Schrifteinblendungs-Key-Quelle.

DSK PVW: Bildet die Schrifteinblendung auf dem Preview-Monitor ab, bevor der Key-Betrieb wirklich ausgeführt wird.

FADE TO BLACK: Blendet das Programmbild in Schwarz aus bzw. von Schwarz ein.

DSK CUT: Fügt die Schrift in einem harten Schnitt ein.

DSK MIX: Fügt die Schrift allmählich in das Programmbild ein.

7 EFFECTS TRANSITION-Gruppe

Wählt das Bildsignal und den Typ für die nächste Überblendung.

Zielsignaltasten: Wählt die Signale, die bei der nächsten Überblendung erscheinen oder verschwinden sollen (Hintergrund, Key 1- und Key 2-Signale).

Überblendtypasten: Wählt den Typ für die nächste Überblendung (Weiche Überblendung, Tricküberblendung oder Digital-Multi-Effekte).

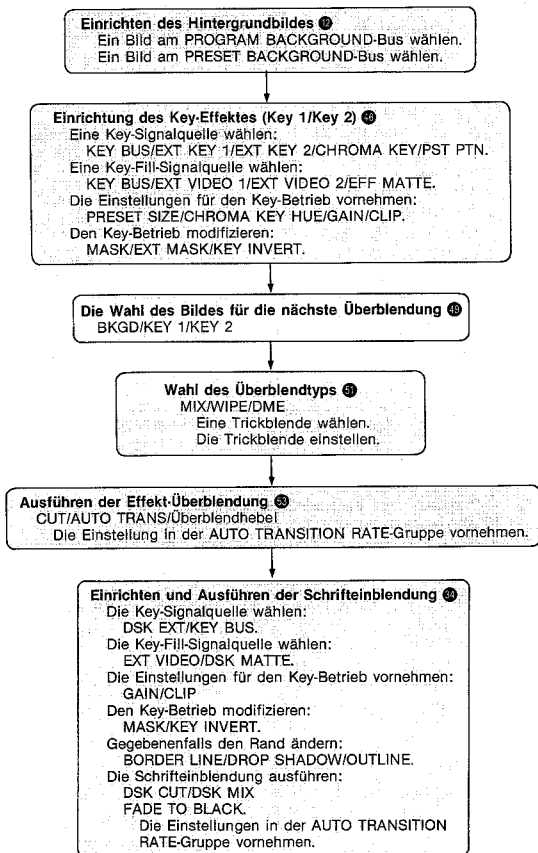
CUT: Schaltet auf harten Schnitt.

AUTO TRANS: Führt die normale Überblendung oder die Trick-Überblendung entsprechend der in der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe **4** eingestellten Dauer aus.

Effekthebel: Zur manuellen Überblendung bzw. Trick-Überblendung entsprechend der Geschwindigkeit und Richtung der Hebelbewegung.

Überblick über die Bedienung

Der folgende Abschnitt enthält lediglich einen Überblick über die Bedienung. Genauere Erläuterungen können den in Kreisen angegebenen Seiten entnommen werden.



Bedienung

Harte Hintergrund-Überblendung

Es kann „hart“ von einem Bild (am PROGRAM BACKGROUND-Bus gewählt) auf ein anderes Bild (am PRESET BACKGROUND-Bus gewählt) geschnitten werden.

Bedienungsschritte

- 1 Am PROGRAM BACKGROUND-Bus und am PRESET BACKGROUND-Bus (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe 1) je ein Signal wählen.
- 2 Für die nächste Überblendung die BKGD-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe 7 drücken.
Das sich bei der nächsten Überblendung ändernde Signal ist damit festgelegt. (Das Ausgangssignal der PGM OUT-Buchse ändert sich jedoch noch nicht.)
- 3 Durch Drücken der CUT-Taste (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe 7) die Überblendung ausführen.
Das PROGRAM BACKGROUND-Bild des Programm-Monitors wird gegen das PRESET BACKGROUND-Bild des Preview-Monitors in einem harten Schnitt ausgetauscht.
- 4 Um den ursprünglichen Zustand auf dem Monitor wieder herzustellen, kann die CUT-Taste erneut gedrückt werden.

Umschaltung zwischen dem PROGRAM BACKGROUND- und dem PRESET BACKGROUND-Bus

Siehe hierzu die Abbildung auf der nächsten Seite. Das am PROGRAM BACKGROUND-Bus gewählte Signal wird zu dem am PRESET BACKGROUND-Bus gewählten Signal und umgekehrt. Dabei wird von der PGM OUT-Buchse stets das am PROGRAM BACKGROUND-Bus und von der PVW OUT-Buchse stets das am PRESET BACKGROUND-Bus gewählte Signal ausgegeben.

Harter Schnitt mit dem PROGRAM BACKGROUND-Bus

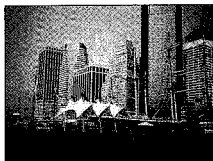
Die gewünschten Bilder können direkt am PROGRAM BACKGROUND-Bus umgeschaltet werden. Das vorausgegangene Bild erscheint dann nicht mehr auf dem Programm-Monitor, wenn die CUT-Taste gedrückt wird.

Harte Hintergrund-Überblendung

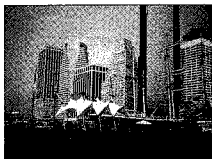
Programm-Monitor



Preview-Monitor

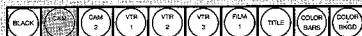


CUT



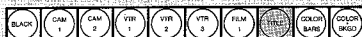
Überblendung

Vor der Überblendung



PGM OUT

PROGRAM BACKGROUND-Bus



PVW OUT

PRESET BACKGROUND-Bus

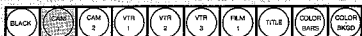


Nach der Überblendung



PGM OUT

PROGRAM BACKGROUND-Bus



PVW OUT

PRESET BACKGROUND-Bus

Bei dieser Betriebsart wird das Key-Signal hart in das am PROGRAM BACKGROUND-Bus gewählte Hintergrundbild eingefügt bzw. von ihm entfernt. Das am PROGRAM BACKGROUND-Bus gewählte Hintergrundbild wird sowohl über die PVW PUT- als auch über die PGB OUT-Buchse ausgegeben, unabhängig von der am PRESET BACKGROUND-Bus vorgenommenen Wahl. Einfügen und Entfernen des Key-Signals werden umgekehrt auf dem Programm- und Preview-Monitor angezeigt.

Bedienungsschritte

- 1 Das Signal am PROGRAM BACKGROUND-Bus (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1] wählen.**
- 2 Die KEY 1-Taste (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) für den nächsten Übergang drücken.**
- 3 Die Signale für den Key-Effekt wie folgt vorbereiten:**
 - (1) Die KEY 1 SELECT-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) und im KEY SOURCE- sowie im KEY FILL-Feld jeweils die KEY BUS-Tasten drücken.
 - (2) Im KEY BUS (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) die Key-Signalquelle/das Fill-Signal (vorzugsweise Zeichensignal) wählen.
 - (3) Die GAIN- und CLIP-Regler so einjustieren, daß das Key-Signal deutlich auf dem Preview-Monitor zu sehen ist.
- 4 Die CUT-Taste (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) drücken.**

Das Key-Signal wird in das am PROGRAM BACKGROUND-Bus gewählte Bild eingefügt. Die leuchtende KEY ON-Lampe unter der KEY 1-Taste signalisiert, daß das Key 1-Signal momentan eingefügt wird. Gleichzeitig leuchtet die gedrückte KEY BUS-Taste hell auf und zeigt damit an, daß das gewählte Key-Signal momentan über die PGM OUT-Buchse ausgegeben wird.
- 5 Durch erneutes Drücken der CUT-Taste können die Monitore wieder in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden.**

Einfache Ausführung der harten Key-Überblendung

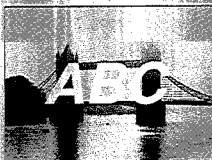
Die harte Key-Überblendung kann auch auf folgende, vereinfachte Art ausgeführt werden:

- 1 Die Signale für den Key-Effekt vorbereiten.
- 2 Die KEY 1 SELECT-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) gedrückt halten und gleichzeitig die CUT-Taste (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) drücken. Das Key-Signal wird dann in den Hintergrund eingefügt.
- 3 Durch erneute Ausführung von Schritt 2 können die Monitore wieder in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden.

Bei dieser Methode wird die harte Key-Überblendung unabhängig davon ausgeführt, ob die KEY 1-Taste (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe) für den nächsten Übergang gewählt ist. (Wenn sie für den nächsten Übergang gewählt ist, leuchtet die KEY 1-Taste auf.)

Harte Key-Überblendung

Programm-Monitor



KEY BUS-Bild



CUT

oder

KEY 1

SELECT

+

CUT

Einrichtung des nächsten Überganges

Hintergrund- und Key-Signal können gleichzeitig in einen harten Schnitt umgeschaltet werden (harte Kombinations-Überblendung). Die Video-Schalteinheit bietet eine Reihe von Kombinationsmöglichkeiten, die auch für die später beschriebene weiche Überblendung und die Tricküberblendung verwendet werden können. Um alle gebotenen Möglichkeiten voll ausschöpfen zu können, sollte man sich gut mit der Signalwahl für den nächsten Übergang vertraut machen.

Festlegung der Signale für den nächsten Übergang

Vor der Ausführung des Effektes müssen die Signale für den nächsten Übergang mit den Tasten BKGD/KEY 1/KEY 2 (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) festgelegt werden.

Die Wahl der Signale, die beim nächsten Übergang ein- oder ausgeblendet werden, erfolgt durch Drücken von eins, zwei oder drei Tasten (mindestens eine Taste muß gedrückt werden).

BKGD-Taste: Schaltet das Hintergrundbild.

KEY 1-Taste: Fügt das Key 1-Signal ein (wenn die KEY ON-Lampe nicht leuchtet) bzw. blendet das Key 1-Signal aus (wenn die KEY ON-Lampe leuchtet).

KEY 2-Taste: Fügt das Key 2-Signal ein (wenn die KEY ON-Lampe nicht leuchtet) bzw. blendet das Key 2-Signal aus (wenn die KEY ON-Lampe leuchtet).

Die gewählten Signale werden auf dem Preview-Monitor angezeigt, das Bild des Programm-Monitors ändert sich jedoch nicht, bevor der Übergang gestartet wird.

Ein- und Ausblenden des Key-Signals

Die KEY ON-Lampe unter der KEY 1- und KEY 2-Taste zeigt an, ob das betreffende Signal momentan in den Hintergrund eingefügt ist.

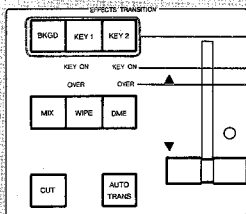
Wenn die KEY ON-Lampe leuchtet: Das Key-Signal wird an den Programm-Monitor ausgegeben. Das Key-Signal wird ausgeblendet, wenn für den nächsten Übergang Key 1/2 gewählt ist.

Wenn die KEY ON-Lampe nicht leuchtet: Das Key-Signal wird an den Programm-Monitor keine ausgegeben. Das Key-Signal wird eingefügt, wenn für den nächsten Übergang Key 1/2 gewählt ist.

Priorität zwischen den beiden Key-Bussen

Die unter der KEY 1- und KEY 2-Taste befindliche OVER-Lampe zeigt an, welches Key-Signal (KEY 1 oder KEY 2) über das jeweils andere Key-Signal plaziert wird. Eine der beiden OVER-Lampen leuchtet jeweils auf. Um die Priorität zwischen den beiden Tasten umzuschalten, kann die KEY OVER-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) gedrückt werden, so daß die OVER-Lampe unter der gewünschten KEY-Taste aufleuchtet.

EFFECTS TRANSITION-Gruppe



Tasten für den nächsten Übergang.

Ein Leuchten der KEY ON Lampe signalisiert, daß der Key-Betrieb momentan auf „On-air“ geschaltet ist.

Ein Leuchten der OVER-Lampe signalisiert, daß das Key-Bild in ein anderes eingestanz ist.

Harte Kombinations-Überblendung

Im folgenden wird eine Kombination aus harter Hintergrund- und Key-Überblendung beschrieben.

Der nächste Übergang wird wie folgt ausgeführt:

Hintergrund: Wird geschaltet.

Key 1: Bleibt unverändert.

Key 2: Wird Key 1 überlagert.

Bedienungsschritte

- 1 Die Hintergrundsignale am PROGRAM BACKGROUND- und am PRESET BACKGROUND-Bus (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) wählen.
- 2 In der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] die BKGD- und KEY 2-Tasten für den nächsten Übergang drücken.
- 3 Die Key 1- und Key 2-Signale wie folgt vorbereiten:
 - (1) In der EFFECT KEYERS-Gruppe [2] die KEY 1 SELECT-Taste drücken und sowohl im KEY SOURCE- als auch im KEY FILL-Feld die KEY BUS-Tasten drücken.
 - (2) Im KEY BUS [1] die Key- und Fill-Signalquelle wählen.
 - (3) Die Schritte (1) und (2) wiederholen, um das Key 2-Signal vorzubereiten. Im Falle des Key 2-Signals ist statt der KEY 1 SELECT-Taste die KEY 2 SELECT-Taste zu drücken.
- 4 Das KEY 1-Bild in den Hintergrund einfügen, bevor das Signal auf den Sender geschaltet wird.

Wenn die KEY ON-Lampe unter der KEY 1-Taste leuchtet, ist das Key 1-Signal bereits eingefügt. Falls nicht, ist für den nächsten Übergang die KEY 1-Taste zu wählen und zum Einfügen des Key 1-Bildes die CUT-Taste zu drücken. Danach sind dann die BKD- und KEY2-Tasten erneut zu drücken (KEY ON-Lampe leuchtet auf).
- 5 Sicherstellen, daß die ON-Lampe unter der KEY 2-Taste nicht leuchtet.

Wenn die KEY ON-Lampe leuchtet, die Lampe durch Drücken der CUT-Taste ausschalten.
- 6 Sicherstellen, daß die OVER-Lampe unter der KEY 2-Taste leuchtet.

Falls die Lampe nicht leuchtet, die Lampe durch Drücken der KEY OVER-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) einschalten.
- 7 Auf dem Preview-Monitor überprüfen, ob der eingestellte Effekt den Vorstellungen entspricht.
- 8 Die CUT-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] drücken.

- Hintergrund- und Key 2-Schnitt werden nun ausgeführt, wobei die Hintergrundsignale des PROGRAM BACKGROUND- und PRESET BACKGROUND-Bus gegenseitig ausgetauscht werden und die KEY ON-Lampe unter der KEY 2-Taste aufleuchtet. Die für Key 2 im KEY BUS gewählte Taste leuchtet hell auf.
- 9 Die CUT-Taste erneut drücken, um den ursprünglichen Zustand auf dem Programm-Monitor wieder herzustellen.**

Um sich mit dieser Funktion eingehender vertraut zu machen, empfiehlt es sich, noch weitere Kombinationsschritte auszuprobieren.

Einrichten für die nächste Überblendung

PROGRAM
BACKGROUND-Bus



Key 1-Signalquelle/Fill-Signalquelle



PRESET
BACKGROUND-Bus



Key 2-Signalquelle/Fill-Signalquelle



Harte Kombinations-Überblendung

Programm-Monitor



Preview-Monitor



CUT

Weiche Hintergrund-Überblendung

Das am PROGRAM BACKGROUND-Bus gewählte Bild kann weich in das am PRESET BACKGROUND-Bus gewählte Bild übergeblendet werden.

Bedienungsschritte

- 1 Ein Signal im PROGRAM BACKGROUND-Bus und ein anderes Signal im PRESET BACKGROUND-Bus (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe **1**) wählen.
- 2 Die BKGD-Taste (in der EFFECT TRANSITION-Gruppe **7**) für den nächsten Übergang drücken.
Das Signal, das sich beim nächsten Übergang ändert, ist damit festgelegt. Das Ausgangssignal der PGM OUT-Buchse ändert sich dagegen noch nicht.
- 3 Die MIX-Taste (EFFECTS TRANSITION-Gruppe **7**) drücken.
- 4 Den Effekthebel langsam von einem Ende zum anderen bewegen oder die AUTO TRANS-Taste drücken.
Auf dem Programm-Monitor wird das PRESET BACKGROUND-Bild langsam eingeblendet. Auf dem Preview-Monitor wird das PRESET BACKGROUND-Bild am Ende der Überblendung gegen das PROGRAM BACKGROUND-Bild ausgetauscht. (Wenn für den automatischen Übergang (AUTO TRANS) eine sehr kurze Zeit gewählt worden ist, erhält man einen harten Schnitt (Cut).)
- 5 Den Effekthebel zum anderen Ende bewegen oder die AUTO TRANS-Taste erneut drücken, um auf dem Programm-Monitor den ursprünglichen Zustand zurückzuerhalten.

Hinweise

- Während die weiche Überblendung abläuft, leuchten die gewählten Tasten des PROGRAM BACKGROUND- und PRESET BACKGROUND-Bus hell auf und signalisieren damit, daß die beiden Signale „On-air“ sind.
- Am Ende der weichen Überblendung sind die Bilder des PROGRAM BACKGROUND- und des PRESET BACKGROUND-Busses vertauscht. Nur die Taste des PROGRAM BACKGROUND-Busses leuchtet dann noch hell auf und zeigt damit an, daß das betreffende Signal „On-air“ ist.

Weiche Hintergrund-Überblendung

Programm-Monitor

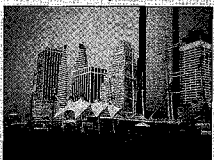
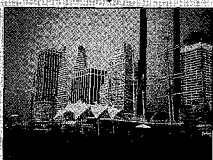
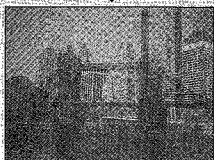


Preview-Monitor



Effektehebel
oder

AUTO
TRANS



Weiche Key-Überblendung

Ein Key-Signal kann weich in das am PROGRAM BACKGROUND-Bus gewählte Hintergrundbild ein- und ausgeblendet werden.

Bedienungsschritte

- 1 Ein Signal im PROGRAM BACKGROUND-Bus (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) wählen.**
- 2 Die KEY 1-Taste (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) für den nächsten Übergang drücken.**
- 3 Die Signale für den Key-Effekt wie folgt vorbereiten:**
 - (1) Die KEY 1 SELECT-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) und im KEY SOURCE- sowie im KEY FILL-Feld jeweils die KEY BUS-Tasten drücken.
 - (2) Im KEY BUS (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) die Key-Signalquelle/das Fill-Signal (vorzugsweise Zeichensignal) wählen.
 - (3) Die GAIN- und CLIP-Regler so einjustieren, daß das Key-Signal deutlich auf dem Preview-Monitor zu sehen ist.
- 4 Die MIX-Taste (EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) drücken.**
- 5 Den Effekthebel langsam von einem Ende zum anderen bewegen oder die AUTO TRANS-Taste drücken.**

Auf dem Programm-Monitor wird das Key 1-Signal in das PROGRAM BACKGROUND-Bild ein- oder ausgeblendet. Auf dem Preview-Monitor wird das Key 1-Bild am Ende der Überblendung eingefügt oder entfernt.
- 6 Den Effekthebel wieder zum anderen Ende bewegen oder die AUTO TRANS-Taste erneut drücken, um auf dem Programm-Monitor wieder das ursprüngliche Bild zu erhalten.**

Hinweise

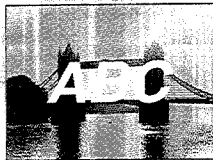
- Wenn die KEY ON-Lampe unter den KEY 1/KEY 2-Tasten (für den nächsten Übergang) leuchtet, wird das gewählte Key 1/Key 2-Signal ausgeblendet. Wenn die KEY ON-Lampe nicht leuchtet, wird das Key 1/Key 2-Signal dagegen eingeblendet.
- Wenn die KEY ON-Lampe leuchtet und sowohl im KEY SOURCE, als auch im KEY FILL-Feld die KEY BUS-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) gedrückt ist, leuchtet die gewählte Taste im KEY BUS-Feld (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) hell auf und zeigt damit an, daß das betreffende Key-Signal „On-air“ ist.

Weiche Key-Überblendung

Programm-Monitor



Preview-Monitor



Effekthebel
oder

AUTO
TRANS

Weiche Kombinations-Überblendung

Im folgenden wird eine Kombination aus weicher Hintergrund- und Key-Überblendung erläutert.

Der nächste Übergang wird wie folgt ausgeführt.

Hintergrund: Wird geschaltet.

Key 1: Bleibt unverändert.

Key 2: Wird KEY 1 überlagert.

Bedienungsschritte

- 1 Die Hintergrundsignale am PROGRAM BACKGROUND- und am PRESET BACKGROUND-Bus (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe **1**) wählen.
- 2 In der EFFECTS TRANSITION-Gruppe **7** die BKGD- und KEY 2-Tasten für den nächsten Übergang drücken.
- 3 Die KEY 1- und KEY 2-Signale wie folgt vorbereiten:
 - (1) In der EFFECT KEYERS-Gruppe **2** die KEY 1 SELECT-Taste drücken und sowohl im KEY SOURCE- als auch im KEY FILL-Feld die KEY BUS-Tasten drücken.
 - (2) Im KEY BUS **1** die Key- und Fill-Signalquelle wählen. Die Schritte (1) und (2) wiederholen, um das Key 2-Signal vorzubereiten. Im Falle des Key 2-Signals ist statt der KEY 1 SELECT-Taste die KEY 2 SELECT-Taste zu drücken.
- 4 In der EFFECTS TRANSITION-Gruppe **7** die MIX-Taste drücken.
- 5 Das KEY 1-Bild in den Hintergrund einfügen, bevor das Signal auf den Sender geschaltet wird.

Wenn die KEY ON-Lampe unter der KEY 1-Taste leuchtet, ist das Key 1-Signal bereits eingefügt. Falls nicht, die KEY 1-Taste (für den nächsten Übergang) drücken und dann die CUT-Taste drücken, um das Key 1-Bild einzufügen. Danach sind dann die BKD- und KEY2-Tasten erneut zu drücken (KEY ON-Lampe leuchtet auf).
- 6 Sicherstellen, daß die KEY ON-Lampe unter der KEY 2-Taste nicht leuchtet.

Wenn die KEY ON-Lampe leuchtet, die Lampe durch Drücken der CUT-Taste ausschalten.
- 7 Sicherstellen, daß die OVER-Lampe unter der KEY 2-Taste leuchtet.

Falls nicht, die KEY OVER-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe **2**) drücken, so daß die OVER-Lampe aufleuchtet.
- 8 Auf dem Preview-Monitor überprüfen, ob der eingestellte Effekt den Vorstellungen entspricht.
- 9 Den Effekthebel langsam von einem Ende zum anderen bewegen oder die AUTO TRANS-Taste drücken.

- Auf dem Programm-Monitor wird PRESET BACKGROUND-Bild dann eingeblendet und das PROGRAM BACKGROUND-Bild ausgeblendet. Gleichzeitig wird das Key 2-Signal eingeblendet, während das Key 1-Signal unverändert bleibt.
- 10 Den Effekthebel wieder zum anderen Ende bewegen oder die AUTO TRANS-Taste erneut drücken, um auf dem Programm-Monitor wieder das ursprüngliche Bild zu erhalten.

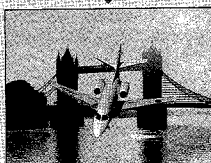
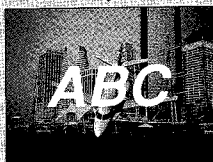
Um sich mit dieser Funktion vertraut zu machen, empfiehlt es sich, noch weitere Kombinations-Überblendungen auszuprobieren.

Weiche Kombinations-Überblendung

Programm-Monitor



Preview-Monitor



Effekthebel
oder

AUTO
TRANS

Hintergrund-Tricküberblendung

Das am PROGRAM BACKGROUND-Bus gewählte Bild kann mit einer Trickblende in das am PRESET BACKGROUND-Bus gewählte Bild übergeblendet werden. Wenn beispielsweise die Kreis-Trickblende gewählt worden ist, erscheint das PRESET BACKGROUND-Bild aus der Mitte des PROGRAM BACKGROUND-Bildes heraus in einem stetig größer werdenden Kreis, so daß es das PROGRAM BACKGROUND-Bild allmählich verdrängt.

Bedienungsschritte

- 1 Die Signale im PROGRAM BACKGROUND- und im PRESET BACKGROUND-Bus [1] wählen.
- 2 Die BKGD-Taste für den nächsten Übergang (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) drücken.
- 3 Die WIPE-Taste drücken.
- 4 Die gewünschte Trickblende in der Trickblendengruppe [3] wählen. (Siehe unter „Einrichten einer Trickblende“.)
- 5 Den Effekthebel langsam von einem Ende zum anderen bewegen oder die AUTO TRANS-Taste in der EFFECTS KEYERS-Gruppe [7] drücken.
Auf dem Programm-Monitor wird das PROGRAM BACKGROUND-Bild allmählich mit der gewählten Trickblende durch das PRESET BACKGROUND-Bild verdrängt.
- 6 Den Effekthebel wieder zum anderen Ende bewegen oder die AUTO TRANS-Taste erneut drücken, um auf dem Programm-Monitor wieder das ursprüngliche Bild zu erhalten.

Hinweise

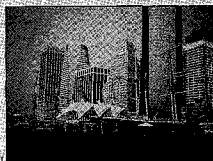
- Während die Tricküberblendung abläuft, leuchten die gewählten Tasten des PROGRAM BACKGROUND- und PRESET BACKGROUND-Bus hell auf und signalisieren damit, daß die beiden Signale „On-air“ sind.
- Am Ende der Tricküberblendung sind die Bilder des PROGRAM BACKGROUND- und des PRESET BACKGROUND-Busses vertauscht. Nur die Taste des PROGRAM BACKGROUND-Busses leuchtet dann noch hell auf und zeigt damit an, daß das betreffende Signal „On-air“ ist.

Hintergrund-Tricküberblendung

Programm-Monitor



Preview-Monitor



Effektehebel
oder

AUTO
TRANS

Key-Tricküberblendung

Das Key-Signal wird mit der gewählten Trickblende in das am PROGRAM BACKGROUND-Bus gewählte Hintergrundbild ein- oder aus ihm ausgeblendet.

Bedienungsschritte

- 1 Das Signal im PROGRAM BACKGROUND-Bus wählen.
- 2 In der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] die KEY 1-Taste für den nächsten Übergang drücken.
- 3 Das Key-Signal wie folgt vorbereiten:
 - (1) In der EFFECT KEYERS-Gruppe [2] die KEY 1 SELECT-Taste drücken und sowohl im KEY SOURCE- als auch im KEY FILL-Feld die KEY BUS-Tasten drücken.
 - (2) Im KEY BUS-Feld (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) die Key-Signalquelle/das FILL-Signal (vorzugsweise Zeichensignal) wählen.
 - (3) Mit den GAIN- und CLIP-Reglern das Key-Signal so einstellen, daß es deutlich auf dem Preview-Monitor zu sehen ist.
- 4 Die WIPE-Taste (EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) drücken.
- 5 Die gewünschte Trickblende in der Trickblendengruppe [3] wählen.
- 6 Den Effekthebel langsam von einem Ende zum anderen bewegen oder die AUTO TRANS-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] drücken.

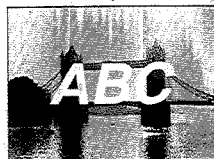
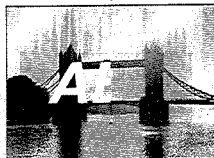
Auf dem Programm-Monitor wird das Key-Signal allmählich mit der gewählten Trickblende in das PROGRAM BACKGROUND-Bild hinein- bzw. herausgeschoben.
- 7 Den Effekthebel zum anderen Ende bewegen oder die AUTO TRANS-Taste erneut drücken, um auf dem Programm-Monitor wieder das ursprüngliche Bild zu erhalten.

Hinweise

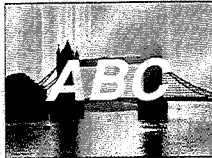
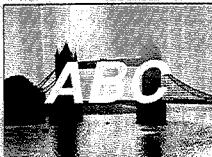
- Wenn die KEY ON-Lampe unter den KEY 1/KEY2-Tasten (für den nächsten Übergang) leuchtet, wird das gewählte Key 1/Key 2-Signal ausgeblendet. Wenn die KEY ON-Lampe nicht leuchtet, wird das Key 1/Key 2-Signal dagegen eingeblendet.
- Wenn die KEY ON-Lampe leuchtet und sowohl im KEY SOURCE- als auch im KEY FILL-Feld die KEY BUS-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) gedrückt ist, leuchtet die gewählte Taste im KEY BUS-Feld (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) hell auf und zeigt damit an, daß das betreffende Key-Signal „On-air“ ist.

Key-Tricküberblendung

Programm-Monitor



Preview-Monitor



Effekthebel
oder

AUTO
TRANS

Kombinations-Tricküberblendung

Die Hintergrund- und Key-Tricküberblendung kann wie im folgenden beschrieben kombiniert eingesetzt werden.

Die nächste Überblendung wird wie folgt ausgeführt.

Hintergrund: Wird geschaltet.

Key 1: Bleibt unverändert

Key 2: Wird Key 1 überlagert.

Bedienungsschritte

- 1 Die Hintergrundsignale am PROGRAM BACKGROUND- und am PRESET BACKGROUND-Bus (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) wählen.
- 2 In der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] die BKGD- und KEY 2-Tasten für den nächsten Übergang drücken.
- 3 Die Key 1- und Key 2-Signale wie folgt vorbereiten:
 - (1) In der EFFECT KEYERS-Gruppe [2] die KEY 1 SELECT-Taste drücken und sowohl im KEY SOURCE- als auch im KEY FILL-Feld die KEY BUS-Tasten drücken.
 - (2) Im KEY BUS [1] die Key- und Fill-Signalquelle wählen.
 - (3) Die Schritte (1) und (2) wiederholen, um das Key 2-Signal vorzubereiten. Im Falle des Key 2-Signals ist statt der KEY 1 SELECT-Taste die KEY 2 SELECT-Taste zu drücken.
- 4 Die WIPE-Taste (EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) drücken.
- 5 Das Key 1-Bild in das Hintergrundbild einfügen, bevor das Signal auf den Sender geschaltet wird.

Wenn die KEY ON-Lampe unter der KEY 1-Taste leuchtet, ist das KEY 1-Signal bereits eingefügt. Falls nicht, die KEY 1-Taste (für den nächsten Übergang) und dann die CUT-Taste drücken, um das KEY 1-Bild einzufügen. Danach sind dann die BKD- und KEY2-Tasten erneut zu drücken (KEY ON-Lampe leuchtet auf).
- 6 Sicherstellen, daß die KEY ON-Lampe unter der KEY 2-Taste nicht leuchtet.

Wenn die KEY ON-Lampe leuchtet, die Lampe durch Drücken der CUT-Taste ausschalten.
- 7 Sicherstellen, daß die OVER-Lampe unter der KEY 2-Taste leuchtet.

Falls nicht, die KEY OVER-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) drücken, so daß die OVER-Lampe aufleuchtet.
- 8 Auf dem Preview-Monitor überprüfen, ob der eingestellte Effekt den Vorstellungen entspricht.

- 9 Den Effekthebel langsam von einem Ende zum anderen bewegen, oder die AUTO TRANS-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe **7** drücken.

Das PROGRAM BACKGROUND-Bild wird in das PRESET BACKGROUND-Bild übergeblendet und gleichzeitig wird das Key 2-Signal langsam eingestanz, während das Key 1-Signal unverändert erhalten bleibt.

- 10 Den Effekthebel zum anderen Ende bewegen oder die AUTO TRANS-Taste erneut drücken, um auf dem Programm-Monitor wieder das ursprüngliche Bild zurückzuerhalten.

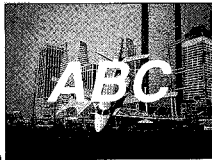
Um sich mit der Funktion vertraut zu machen, empfiehlt es sich, noch weitere Kombinationen auszuprobieren.

Kombinations-Tricküberblendung

Programm-Monitor

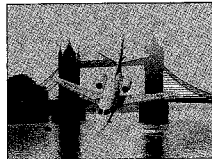
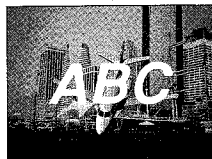
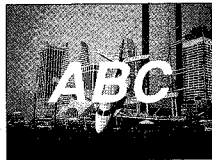


Preview-Monitor



Effekthebel
oder

AUTO
TRANS



Während der normale Key-Betrieb auf dem Luminanzpegel basiert, wird beim Chroma-Key-Betrieb die Ausstanzung an einem bestimmten Farbwert vorgenommen.

Für den Chroma-Key-Betrieb wird als Key-Signalquelle ein Motiv vor einfarbigem (normalerweise blauem) Hintergrund benötigt, das der CHROMA KEY IN-Buchse zugeleitet wird. In den blauen Hintergrund der Chroma-Key-Signalquelle wird dann das am im KEY FILL-Feld der EFFECT KEYERS-Gruppe gewählte Bild eingestanzt.

Der Chroma-Key-Betrieb wird nachstehend anhand des nachfolgenden Beispiels erläutert.

Hintergrund: Bleibt unverändert.

Key 1 (Chroma Key): Wird eingestanzt.

Key 2: Wird nicht verwendet.

Bedienungsschritte

- 1 Im PROGRAM BACKGROUND-Bus das gleiche Signal wählen, das auch der CHROMA KEY IN-Buchse zugeleitet wird.
- 2 In der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] die KEY 1-Taste für den nächsten Übergang drücken.
- 3 In der EFFECT KEYERS-Gruppe [2] die KEY 1 SELECT-Taste drücken.
- 4 Im KEY SOURCE-Feld die CHROMA KEY-Taste und im KEY FILL-Feld die KEY BUS-Taste drücken (beide Felder befinden sich in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]).
- 5 Am KEY BUS (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) die gewünschte Chroma-Key-Fill-Signalquelle wählen.
In diesem Beispiel wird für den KEY BUS und den PROGRAM BACKGROUND-Bus das gleiche Signal gewählt.
- 6 Sicherstellen, daß die KEY ON-Lampe unter der KEY 1-Taste nicht leuchtet.
Wenn sie leuchtet, die Lampe durch Drücken der CUT-Taste ausschalten.
- 7 Den Chroma-Key-Pegel unter Beobachtung des Preview-Monitors einstellen:
 - (1) Den CHROMA KEY HUE-Regler (in der EFFECT KEYERS-Gruppe) so einstellen, daß das im KEY BUS gewählte Hintergrundbild den einfarbigen Hintergrund der Chroma-Key-Signalquelle ausfüllt.
 - (2) Die CLIP- und GAIN-Regler so einjustieren, daß das Vordergrund-Motiv scharf und deutlich abgebildet wird.
- 8 Die CUT-Taste (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) drücken.
Das KEY BUS-Bild wird in einem harten Schnitt in das PROGRAM BACKGROUND-Bild eingefügt.

Chroma-Key-Betrieb

KEY BUS-Bild
(Key-Fill-Bild)



Key-Signalquelle



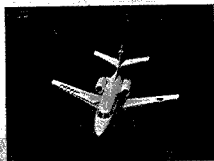
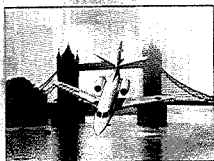
Programm-Monitor



Preview-Monitor



CUT



Schrift oder Graphik kann in das Programmbild, das aus einem Hintergrund und aus Key 1/Key 2-Signalen besteht, eingefügt werden. In der DOWNSTREAM KEYER-Gruppe [6] können die folgenden Schrifteinblendarten gewählt werden.

DSK CUT: Die Schrift wird in einem harten Schnitt im Programmbild ein- oder ausgeblendet.

DSK MIX: Die Schrift wird in einem harten Schnitt im Programmbild ein- oder ausgeblendet.

DSK MIX: Die Schrift wird in einem weichen Schnitt im Programmbild ein- oder ausgeblendet.

FADE TO BLACK: Das Programmbild wird allmählich in Schwarz ausgeblendet oder von Schwarz eingeblendet.

Bedienungsschritte

- 1 Ein Bild, in das die Schrift eingeblendet werden soll, mit den Hintergrund- und Effekttasten erzeugen.
(Siehe hierzu „Handbuch“.)
- 2 Im KEY SOURCE-Feld der DOWNSTREAM KEYER-Gruppe [6] mit den folgenden Tasten die Key-Signalquelle für die Schrifteinblendung wählen.
KEY BUS: Das im KEY BUS der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1] gewählte Signal wird verwendet. Es handelt sich um das gleiche Signal, das am KEY BUS für Key 1 gewählt ist.
DSK EXT: Das über die DSK EXT KEY zugeleitete Eingangssignal wird verwendet.
- 3 Im KEY FILL-Feld der DOWNSTREAM KEYER-Gruppe [6] mit den folgenden Tasten das Key Fill-Signal für die Schrifteinblendung wählen.
DSK MATTE: Das Signal des internen Farbgenerators wird verwendet. Hierzu ist mit der SELECT-Taste in der MATTE/BKGD-Gruppe [5] auf DSK MATTE zu schalten und der Farbton, der Chromapegel und der Luminanzpegel an den Reglern HUE, CHROMA und LUM einzustellen.
EXT VIDEO: Es wird das über die DSK EXT VIDEO-Buchse zugeleitete Eingangssignal verwendet.
- 4 Die DSK PVW-Taste drücken, um das Ergebnis der Schrifteinblendung im voraus zu überprüfen.
Der Preview-Monitor zeigt das Programmbild mit eingeblendeter Schrift an, so daß das Bild überprüft und ggf. nachjustiert werden kann.
Die DSK PVW-Taste erneut drücken, um den Preview-Monitor wieder in den vorausgegangenen Zustand zurückzusetzen.

5 Mit den GAIN- und CLIP-Reglern die Schrifteinblendung auf dem Preview-Monitor wunschgemäß einstellen.

GAIN: Zur Einstellung der Kantenschärfe des Key-Bildes.

Durch Drehen nach rechts werden die Kanten schärfer und durch Drehen nach links unschärfer.

CLIP: Zur Festlegung des Key-Pegels des auszustanzenden Bildteils. Durch Drehen nach links erhält man höheren und durch Drehen nach rechts geringeren Helligkeitspegel.

6 Falls erforderlich, die Schrifteinblendung mit den Tasten im MODIFIERS-Feld modifizieren.

KEY INVERT: Führt eine Invertierung aus, so daß der Hintergrund dem Key Fill-Signal überlagert wird oder umgekehrt. Diese Taste ist zu drücken, wenn schwarze Zeichen verwendet werden, oder die Bildquelle einen weißen Hintergrund besitzt.

MASK: Die Key-Fläche kann mit den Reglern TOP (oben), BOTTOM (unten), LEFT (links) und RIGHT (rechts) in der MASK EFFECT KEYS-Gruppe [2] eingestellt werden. (Es ist zu beachten, daß die Regler der MASK-Gruppe gleichzeitig die Maskierungsfläche der Key 1/Key 2-Signale einstellen.)

7 Falls erwünscht, mit den folgenden Tasten des BORDER-Feldes (in der DOWNSTREAM KEYS-Gruppe) den Rand modifizieren.

BORDER LINE: Das Key-Bild wird mit einem schwarzen oder grauen Rand versehen. Bei jedem Drücken dieser Taste wird zwischen schwarzem und grauem Rand hin- und hergeschaltet. Zum Abschalten des Randes ist die DSK MATTE- oder die EXT VIDEO-Taste im KEY FILL-Feld zu drücken. (Der Graupegel kann an DSK BORDER LUM VR der Leiterplatte SD-20 eingestellt werden. Siehe hierzu das Handbuch.)

DROP SHADOW: Dem Key-Bild wird ein schwarzer oder grauer Schatten hinzugefügt. Bei jedem Drücken dieser Taste wird zwischen schwarzem und grauem Schatten hin- und hergeschaltet. Zum Abschalten des Schattens ist die DSK MATTE- oder EXT VIDEO-Taste im KEY FILL-Feld zu drücken. (Der Graupegel kann an DSK BORDER LUM VR der Leiterplatte SD-20 eingestellt werden. Siehe hierzu das Handbuch.)

OUT LINE: Es werden nur die Umrisse des Key-Bildes angezeigt, wobei das Key-Bild mit der DSK MATTE-Farbe ausgefüllt wird. Zum Abschalten der Umrisse ist die DSK MATTE- oder die EXT VIDEO-Taste im KEY FILL-Feld zu drücken.

LINE 4H: Wählt die Breite des Schattens und der Umrisse (2 H oder 4 H). Wenn die Taste gedrückt wird, leuchtet sie auf und die Breite beträgt 4 H. Beim nächsten Drücken erlischt die Taste, und die Breite beträgt 2 H.

8 Die Schrifteinblendung durch Drücken der DSK CUT-, DSK MIX- oder FADE TO BLACK-Taste einleiten.

DSK CUT: Durch Drücken dieser Taste wird die Schrift mit einem harten Schnitt in das Programmbild eingeblendet, und die DSK ON-Anzeige leuchtet auf.

Durch erneutes Drücken kann die Schrift wieder ausgeblendet werden, und die DSK ON-Anzeige erlischt.

DSK MIX: Durch Drücken dieser Taste leuchtet sie auf, und die Schrift wird weich in das Programmbild eingeblendet.

Am Ende des Einblendvorgangs leuchtet die DSK ON-Anzeige auf, und die DSK MIX-Taste erlischt.

Durch erneutes Drücken der DSK MIX-Taste kann die Schrift zu jedem Zeitpunkt wieder ausgeblendet werden. Die DSK ON-Anzeige erlischt dann.

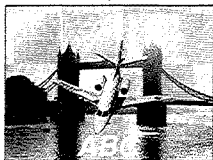
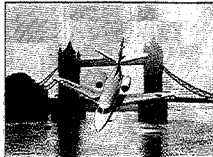
FADE TO BLACK: Durch Drücken dieser Taste leuchtet sie und das Programmbild wird in Schwarz ausgeblendet.

Durch erneutes Drücken der FADE TO BLACK-Taste kann das Programmbild wieder aus Schwarz eingeblendet werden, und die Taste erlischt.

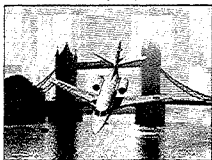
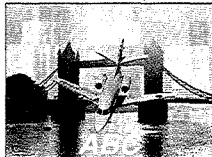
(Die Einblend-/Ausblend-Dauer der DSK MIX- und FADE TO BLACK-Vorgänge können unabhängig voneinander mit den Bedienungselementen der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe [4] eingestellt werden. Siehe hierzu unter „Einstellung der Effekte“.)

Schrifteinblendung

Programm-Monitor



Preview-Monitor
(DSK PVW leuchtet.)



DSK
CUT

oder

DSK
MIX

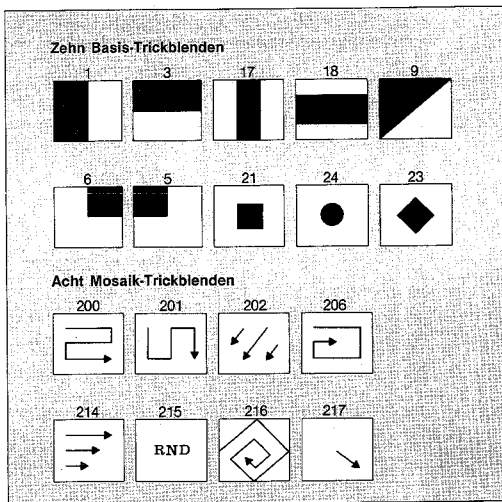
Einstellung der Effekte

Einrichten der Trickblenden

Die Video-Schalteinheit enthält 10 Basis-Trickblenden und acht Mosaik-Trickblenden, wobei jede Trickblende noch auf verschiedene Arten modifiziert werden kann.

Wahl der Trickblende

Die 10 Basis- und zwei der acht Mosaik-Trickblenden können direkt an den Trickblenden-Wahltasten in der Trickblendengruppe **3** gewählt werden.



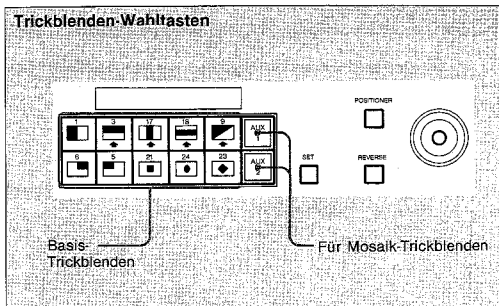
Zur Wahl einer Basis-Trickblende

Die Trickblenden-Wahltaste mit dem entsprechenden Symbol drücken.

Zur Wahl einer Mosaik-Trickblende

Zunächst muß die gewünschte Mosaik-Trickblende der AUX 1- oder AUX 2-Taste zugeordnet werden. Danach kann sie dann durch Drücken der AUX 1- bzw. AUX 2-Taste abgerufen werden.

Trickblenden-Wahltasten



Zuweisung einer Mosaik-Trickblende an die AUX 1- oder AUX 2-Taste

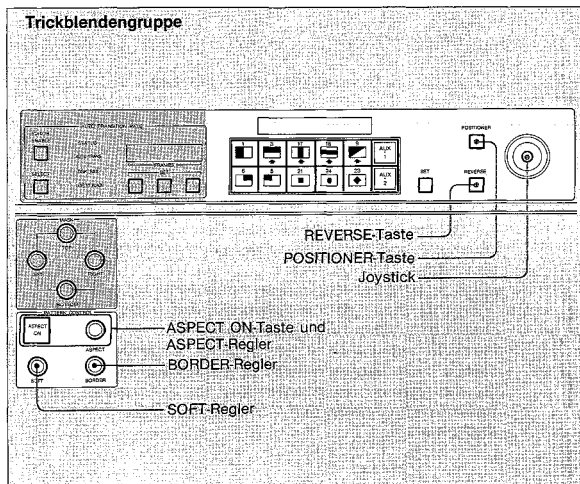
- 1 Die SET-Taste in der Trickblendengruppe [3] drücken.
Die Nummer der gewählten Trickblende wird dann in der Anzeige angezeigt (jede Stelle durch einen Punkt abgetrennt), und die Einheit befindet sich im Trickblenden-Einstellbetrieb.
- 2 Die gewünschte Trickblendennummer mit den vier mit Pfeilmarkierung versehenen Trickblenden-Wahltasten eingeben.
Durch einmaliges Drücken einer Taste erhöht sich die betreffende Stelle um eins. Durch längeres Drücken der Taste werden die Ziffern auf 0 zurückgesetzt.
- 3 Die AUX 1- oder AUX 2-Taste drücken, je nachdem, auf welche Taste die Trickblende abgespeichert werden soll.
Der Dezimalpunkt verschwindet dann von der Anzeige, und die Trickblende ist auf der AUX 1- oder AUX 2-Taste abgespeichert.

Modifizieren von Trickblenden

Folgende Trickblenden-Parameter können modifiziert werden:

- Randbreite
- Randschärfe
- Seitenverhältnis
- Wischrichtung
- Trickblenden-Position

Die Modifizierungen werden an den Bedienungselementen der Trickblenden-Gruppe **3** vorgenommen.



Randbreite

Die Randbreite der zehn Basis-Trickblenden kann am BORDER-Regler geändert werden.

Durch Drehen nach rechts wird der Rand breiter, und durch Drehen nach links schmaler.

Hinweise

- Die Mosaik-Trickblenden können nicht mit einem Rand versehen werden.
- Mit dem BORDER-Regler wird gleichzeitig auch die Randbreite der für das Key-Signal vorgewählten Trickblende eingestellt.

Randschärfe







Die Randschärfe der 10 Basis-Trickblenden kann am SOFT-Regler geändert werden.

Durch Drehen nach rechts wird die Randschärfe erhöht und durch Drehen nach links erniedrigt.

Hinweise

- Die Randschärfe der Mosaik-Trickblenden kann nicht geändert werden.
- Mit dem SOFT-Regler wird gleichzeitig auch die Kantenschärfe der für das Key-Signal vorgewählten Trickblende eingestellt.

Seitenverhältnis

Bei den Trickblenden  ,  ,  ,  ,  oder  kann das Höhen/Seiten-Verhältnis mit der ASPECT ON-Taste und dem ASPECT-Regler geändert werden.

Zum Ändern des Höhen/Seiten-Verhältnisses sind die folgenden Schritte auszuführen:

- 1 Eine der oben angegebenen Trickblenden wählen.
- 2 Die ASPECT ON-Taste einschalten. (Der ASPECT-Regler ist damit betriebsbereit.)
- 3 Die WIPE-Taste (TRANSITION TYPE-Feld/EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) gedrückt halten und den PRESET SIZE-Regler (in der EFFECT KEYS-Gruppe [2]) drehen. Die Verschiebung der Trickblende ist auf dem Preview-Monitor zu sehen.
- 4 Die WIPE-Taste noch weiterhin gedrückt halten und am ASPECT-Regler das gewünschte Höhen/Seiten-Verhältnisses der Trickblende einstellen.
Durch Drehen nach rechts wird die Trickblende in horizontaler Richtung gestreckt und durch Drehen nach links wird sie in vertikaler Richtung gestreckt.
- 5 Wenn das gewünschte Seitenverhältnis eingestellt ist, die WIPE-Taste loslassen.

Zum Zurückschalten auf das ursprüngliche Seitenverhältnis
Die ASPECT ON-Taste durch erneutes Drücken ausschalten.

Hinweis

Durch die oben beschriebenen Vorgänge wird gleichzeitig das Seitenverhältnis der für das Key-Signal vorgewählten Trickblende geändert.

Wischrichtung






Die Wischrichtung der zehn Basis-Trickblenden wird durch die weißen und blauen Symbole auf den Trickblenden-Wahltasten angezeigt. Wenn die REVERSE-Taste nicht leuchtet, wird die Trickblende von blau in Richtung weiß in das Bild eingeschoben.

Durch Drücken der REVERSE-Taste leuchtet die Taste auf, und die Wischrichtung wird umgekehrt. Durch erneutes Drücken der REVERSE-Taste kann wieder auf die ursprüngliche Wischrichtung zurückgeschaltet werden.



Hinweis

Durch Drücken der REVERSE-Taste wird gleichzeitig auch der vorgewählte Trickblenden-Key-Betrieb invertiert (Key-Bild wird in den Hintergrund eingeblendet oder umgekehrt).

Positionieren der Trickblende

Bei den Trickblenden  ¹⁷,  ¹⁸,  ²¹,  ²⁴ oder  ²⁹ kann der Mittelpunkt (Punkt, aus dem sich die Blende öffnet bzw. in den sie sich schließt) unter Verwendung der POSITIONER-Taste und des Joysticks geändert werden.

Zum Ändern der Position sind die folgenden Schritte auszuführen:

- 1 Eine der oben angegebenen Trickblenden wählen.
- 2 Die POSITIONER-Taste einschalten. (Der Joystick ist damit betriebsbereit.)
- 3 Die WIPE-Taste (TRANSITION TYPE-Feld/EFFECTS TRANSITION-Gruppe  ⁷) gedrückt halten und gleichzeitig den PRESET SIZE-Regler (in der EFFECT KEYERS-Gruppe  ²) drehen.
Die Mitte der Trickblende ist auf dem Preview-Monitor zu sehen.
- 4 Die WIPE-Taste noch weiterhin gedrückt halten und mit dem Joystick die Mitte der Trickblende wunschgemäß positionieren.
- 5 Wenn die Mitte der Trickblende sich an der gewünschten Stelle befindet, die WIPE-Taste loslassen.

Um die Mitte der Trickblende wieder in die Bildschirmmitte zurückzusetzen

Die POSITIONER-Taste ausschalten.

Hinweis

Bei dem oben beschriebenen Vorgang wird gleichzeitig auch die Mitte der für den Key-Betrieb gewählten Trickblende verschoben.

Vorschau der Tricküberblendung

Die Tricküberblendung kann auf dem Preview-Monitor simuliert werden, ohne daß sich das Programmbild ändert.

Hierzu ist die WIPE-Taste (TRANSITION TYPE-Feld/EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) gedrückt zu halten und gleichzeitig der PRESET SIZE-Regler (in EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) zu drehen. Der PRESET SIZE-Regler hat die gleiche Funktion wie der Effekthebel. Die Tricküberblendung ist dabei auf dem Preview-Monitor zu sehen.

Hinweis

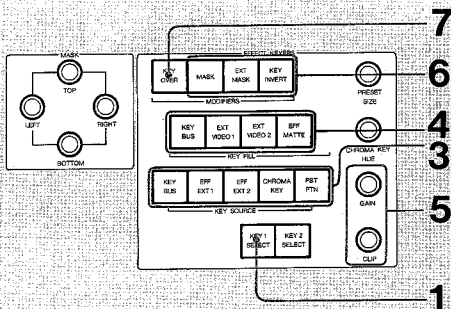
Mit dem PRESET SIZE-Regler wird gleichzeitig auf die Größe der für den Key-Betrieb vorgewählten Trickblende eingestellt.

Einrichten der Key-Effekte

Für Key 1 und Key 2 können in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2] folgende Einstellungen vorgenommen werden.

- Wahl des Key-Signals (Key 1 oder Key 2), für den die Key-Bedingungen eingestellt oder überprüft werden sollen.
- Wahl der Key-Signalquelle.
- Wahl des Key-Fill-Signals.
- Wahl der Key-Modifizierung.
- Einstellung der Größe der voreingestellten Key-Trickblende.
- Einstellung des Farbtons für den Chroma-Key-Betrieb.
- Einstellung des Pegels für den Luminanz- und Chroma-Key-Betrieb.
- Einstellung des Clip-Pegels für den Luminanz- und Chroma-Key-Betrieb.

EFFECT KEYERS-Gruppe



Bedienungsschritte

In der EFFECT KEYERS-Gruppe [2] sind für Key 1 folgende Einstellungen vorzunehmen:

- 1 Die KEY 1 SELECT-Taste ist zu drücken, so daß sie aufleuchtet.

Die Bedienungselemente der EFFECT KEYERS-Gruppe dienen nun zur Einstellung des Key 1-Signals. Die leuchtenden Tasten und Anzeigen signalisieren die momentanen Einstellungen.

- 2 Sicherstellen, daß die KEY ON-Lampe unter der KEY 1-Lampe (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7]) erloschen ist, damit das Key-Bild auf dem Preview-Monitor angezeigt wird.

Wenn die Lampe leuchtet, die KEY 1-Taste drücken, um sie auszuschalten.

- 3 Mit einer der folgenden Tasten im KEY SOURCE-Feld die gewünschte Key-Signalquelle wählen.

KEY BUS: Zur Verwendung eines im KEY BUS-Feld (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) gewählten Key-Signals.

CHROMA KEY: Zur Verwendung eines der CHROMAKEY IN-Buchse zugeleiteten Chroma-Key-Signals. In diesem Fall ist eine Einstellung am CHROMA KEY HUE-Regler erforderlich.

PS PTN: Zur Verwendung einer Trickblende für die Key-Signalquelle. Die Trickblende wird mit den Trickblenden-Wahltasten (in der Trickblendengruppe [3]) gewählt und ihre Größe kann am PRESET SIZE-Regler (in der EFFECT KEYERS-Gruppe) eingestellt werden.

EFF EXT 1 oder 2: Zur Verwendung einer der EFF EXT KEY 1- oder 2-Buchse zugeleiteten Key-Signalquelle.

- 4 Das KEY FILL-Signal mit den folgenden Tasten im KEY FILL-Feld wählen.

KEY BUS: Zur Verwendung des im KEY BUS-Feld (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) gewählten Signals.

Hinweis

Wenn im KEY SOURCE-Feld die KEY BUS-Taste gedrückt ist, können für die Key-Signalquelle (KEY SOURCE) und das Key-Fill-Signal (KEY FILL) nicht zwei verschiedenen KEY BUS-Signale gewählt werden.

EXT VIDEO 1 oder EXT VIDEO 2: Zur Verwendung des der EFF EXT 1- oder 2-Buchse zugeleiteten Signals.

EFF MATTE: Zur Verwendung des im Key 1-Farbsignals.

In diesem Fall ist eine Einstellung an den HUE, CHROMA- und LUM-Reglern (in der MATTE/BKGD-Gruppe [5]) erforderlich. (Siehe unter „Einfärbung“.)

- 5 Die GAIN- und CLIP-Regler so einjustieren, daß das Key-Bild wunschgemäß zu sehen ist.**

GAIN: Zur Schärfeneinstellung des Key-Randes: Zur Einstellung des Luminanzpegels der Key-Signalquelle entsprechend des Hintergrundes.

CLIP: Zur Festlegung des Key-Pegels des auszustanzenden Bildteils. Durch Drehen nach links erhält man höheren und durch Drehen nach rechts geringeren Helligkeitspegel.

- 6 Falls erforderlich, mit den folgenden Tasten des MODIFIERS-Feldes eine Modifizierung vornehmen.**

Die gedrückte Taste leuchtet jeweils auf.

MASK: Zum Maskieren des Key-Signals. Die Größe der Maskierungsfläche kann mit dem MASK-Reglern TOP (oben), BOTTOM (unten), LEFT (links) und RIGHT (rechts) eingestellt werden.

EXT MASK: Zur Maskierung des Key-Signals mit einem externen Maskierungssignal.

KEY INVERT: Zum Invertieren von Schwarz und Weiß der Key-Signalquelle (wahlweise wird das Hintergrundbild dem Key-Fill-Bild überlagert oder umgekehrt).

- 7 Um das Key 1-Bild dem Key 2-Bild zu überlagern, die KEY OVER-Taste drücken.**

Die OVER-Lampe unter der KEY 1-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe **7** leuchtet auf.

Zur Einstellung von Key 2 die KEY 2 SELECT-Taste drücken, so daß sie aufleuchtet und die Schritte 2 bis 7 wiederholen.

Einfache Art einer harten Key-Überblendung

Das gewünschte Key-Bild kann in einem harten Schnitt wie folgt in einem einfachen Verfahren übergeblendet werden. Dies ist vor allem vorteilhaft, wenn bei einer Überlagerung von Key 1 und Key 2 die Bilder nicht mehr eindeutig auseinander gehalten werden oder wenn beim nächsten Übergang nur das betreffende Key-Bild verwendet werden soll, ohne eine Einstellungsänderung vorzunehmen.

Die KEY SELECT- oder KEY 2 SELECT-Taste (gewünschte Taste) gedrückt halten und gleichzeitig die CUT-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe **7** drücken. Das festgelegte Key-Bild wird dann in einem harten Schnitt ein- oder ausgeblendet.

Steuerung des Übergangs

In der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

- Einrichten der nächsten Überblendung.
- Wahl des Überblendtyps.
- Ausführung der Überblendung.

Darüber hinaus kann in der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe [4] die Überblenddauer festgelegt werden.

Einrichten der nächsten Überblendung

Für die nächste Überblendung können Hintergrund-, Key 1- und/oder Key 2-Signale gewählt werden.

Hierzu ist die gewünschte Taste (BKGD/KEY 1/KEY 2) zu drücken. Die Taste leuchtet zur Bestätigung auf.

BKGD: Von dem am PROGRAM BACKGROUND-Bus gewählten Hintergrundbild wird auf das am PRESET BACKGROUND-Bus gewählte Hintergrundbild umgeschaltet (das Hintergrundbild wird über PGM OUT ausgegeben).

Nach der Überblendung sind die Bilder der beiden Busse vertauscht, d.h. das Bild des PROGRAM BACKGROUND-Busses wird stets über die PGM OUT-Buchse und das Bild des PRESET BACKGROUND-Busses stets über die PVW OUT-Buchse ausgegeben.

KEY 1/KEY 2: Das gewählte Key-Bild wird eingeblendet (wenn die KEY ON-Lampe unter der KEY 1/KEY 2-Taste nicht leuchtet) bzw. ausgeblendet (wenn die KEY ON-Lampe leuchtet).

Momentaner Key-Status

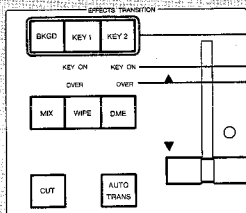
Ein Leuchten der KEY ON-Lampe zeigt an, daß das Key-Bild momentan „On-air“ ist. Wenn die KEY ON-Lampe erloschen ist, ist das Key-Bild nicht „On-air“.

Mit der KEY 1 und/oder KEY 2-Taste kann zwischen diesen Zuständen umgeschaltet werden.

Priorität zwischen beiden Key-Bildern

Die leuchtende OVER-Lampe unter der KEY 1- oder KEY 2-Taste signalisiert, welches Key-Bild das andere jeweils überdeckt. Durch Drücken der KEY OVER-Taste in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2] kann auf die andere OVER-Lampe umgeschaltet werden, so daß das jeweils andere Key-Bild oben liegt.

EFFECTS TRANSITION-Gruppe



Für die nächste Überblendung
Signalisiert, daß das Key-Bild „On-air“ ist.

Signalisiert, daß das Key-Bild oben liegt.

Wahl des Überblendtyps

Es kann zwischen weicher Überblendung, Tricküberblendung und Digital-Multi-Effekten (mit DME-450P) gewählt werden.

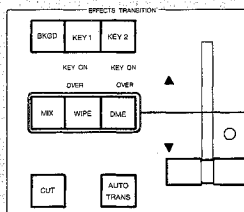
Die Wahl des Überblendtyps erfolgt mit den MIX-, WIPE- und/ oder DME-Tasten in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7].

Hinweis

MIX und WIPE können nicht gleichzeitig gewählt werden, gleichzeitige Wahl von DME und MIX oder WIPE ist dagegen möglich.

Genauerer zu den Überblendtypen siehe unter „Weiche Überblendung“, „Tricküberblendung“ und „Steuerung des Digital-Multi-Effektors DME-450P“.

EFFECTS TRANSITION-Gruppe



Einstellung der Überblenddauer

Die Festlegung der Dauer für die automatische Überblendung (AUTO TRANS) erfolgt in der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe **4**.

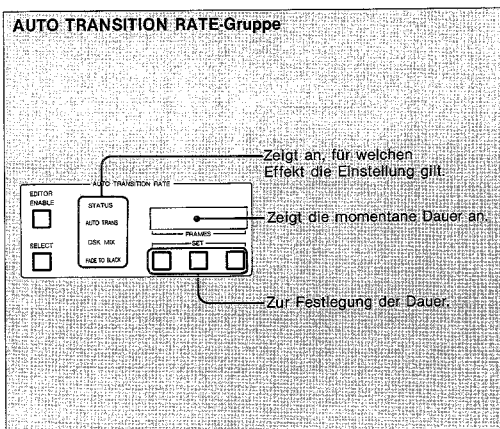
- 1 Mit der **SELECT**-Taste in den **AUTO TRANS**-Modus schalten.

Die **AUTO TRANS**-Anzeige leuchtet auf.

- 2 Mit den **SET**-Tasten die Überblenddauer (0 bis 999 Vollbilder) festlegen.

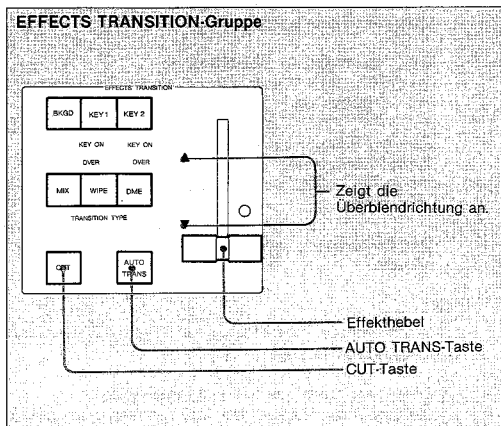
Mit den drei **SET**-Tasten können die Einer-, Zehner- und Hunderterstellen getrennt in der **FRAMES**-Anzeige eingestellt werden. Bei jedem Drücken der Taste erhöht sich die betreffende Stelle um eins. Wenn die Taste einige Sekunden lang gedrückt gehalten wird, erfolgt eine Rücksetzung der Ziffern auf 0.

AUTO TRANSITION RATE-Gruppe



Ausführung der Überblendung

Die Überblendung kann wahlweise mit dem Effekthebel, der AUTO TRANS-Taste oder der CUT-Taste ausgeführt werden.



Effekthebel

Mit dem Effekthebel kann die Überblendung manuell vorgenommen werden.

Zum Starten und Ausführen der Überblendung

Den Effekthebel mit der gewünschten Geschwindigkeit von dem einen Ende zum anderen bewegen.

Zum Überblenden in umgekehrte Richtung

Den Effekthebel in umgekehrte Richtung bewegen.

Zum Anhalten der Überblendung

Den Effekthebel zwischendurch anhalten.

Zum Fortsetzen der Überblendung

Den Effekthebel weiter zum anderen Ende bewegen.

Die leuchtende grüne Lampe links neben dem Effekthebel zeigt die Richtung an, in die der Effekthebel bewegt werden soll.

AUTO TRANS-Taste

Durch Drücken der AUTO TRANS-Taste wird die weiche Überblendung bzw. die Tricküberblendung automatisch mit der in der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe [4] eingestellten Geschwindigkeit ausgeführt.

Zum Ausführen der Überblendung

Die AUTO TRANS-Taste drücken, so daß sie aufleuchtet.

Zum Anhalten der Überblendung

Die AUTO TRANS-Taste während des Überblendvorgangs durch erneutes Drücken ausschalten.

Zum Fortsetzen der Überblendung

Die AUTO TRANS-Taste erneut drücken, so daß sie wieder aufleuchtet.

Die Überblendung kann wiederholt gestartet und gestoppt werden.

CUT-Taste

Durch Drücken der CUT-Taste kann auf harte Überblendung umgeschaltet werden.

Zum Umschalten auf harte Überblendung

Die CUT-Taste drücken. (Die CUT-Taste leuchtet nicht auf.)

Kombinierte Verwendung des Effekthebels, der AUTO TRANS- und CUT-Taste

Für die Überblendung können diese Bedienelemente auch kombiniert eingesetzt werden.

Beispielsweise kann die Überblendung mit dem Effekthebel begonnen und dann mit der AUTO TRANS- oder CUT-Taste beendet werden.

- Beim Drücken der AUTO TRANS-Taste wird die restliche Überblendung entsprechend der verbleibenden Dauer ausgeführt.
- Beim Drücken der CUT-Taste wird die Überblendung mit einem harten Schnitt abgeschlossen.

Hinweis

In beiden oben angegebenen Fällen verbleibt der Effekthebel in einer Zwischenstellung und ist erst wieder betriebsbereit, wenn er ganz zu einem Ende bewegt worden ist.

Darüber hinaus ist es auch möglich, den Übergang mit der AUTO TRANS-Taste zu starten und dann mit dem Effekthebel oder durch Drücken der CUT-Taste zu beenden.

- Der Effekthebel übernimmt die Überblendung, wenn die Effekthebelposition die momentane Überblendposition überschreitet.
- Wenn während der automatischen Überblendung die CUT-Taste gedrückt wird, beendet das Gerät die Überblendung mit einem harten Schnitt.

Einrichten der Farbgeneratoren

In der MATTE/BKGD-Gruppe [5] können vier Farbgeneratoren wie folgt eingestellt werden.

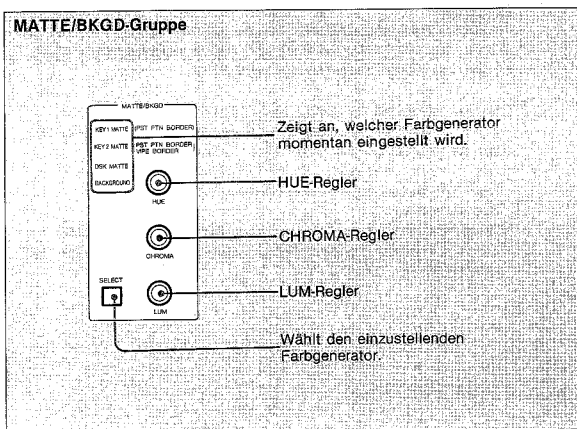
KEY 1 MATTE: Zum Einstellen des Farbgenerators für das Key-Fill-Signal und den Trickblendenrand von Key 1.

KEY 2 MATTE: Zum Einstellen des Farbgenerators für das Key-Fill-Signal und den Trickblendenrand von Key 2 oder dem Rand der Tricküberblendung.

DSK MATTE: Zur Einstellung des Farbgenerators des Key-Fill-Signals und der Umrisse der Schrifteinblendung.

BACKGROUND: Zur Einstellung des Farbgenerators für den Hintergrund.

Die Umschaltung der Farbgeneratoren erfolgt mit der SELECT-Taste. Die momentane Einstellung wird durch Aufleuchten der betreffenden Anzeige bestätigt.



Farbeinstellung

Einstellung der Farbe des Key-Fill-Signals und des Randes der für Key 1 vorgewählten Trickblende

- 1 Die KEY 1 SELECT-Taste und die EFF MATTE-Taste (KEY FILL-Feld/EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) drücken.
Alternativ kann auch mit der SELECT-Taste (in der MATTE/BKGD-Gruppe [5]) auf KEY 1 MATTE geschaltet werden.
- 2 Farbton, Chroma- und Luminanzpegel mit den HUE-, CHROMA- und LUM-Reglern einstellen.

Einstellung der Farbe des Key-Fill-Signals, des Randes der für Key 2 vorgewählten Trickblende und des Randes bei der Tricküberblendung

- 1 Die KEY 2 SELECT-Taste und die EFF MATTE-Taste (KEY FILL-Feld/EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) drücken.
Alternativ kann auch mit der SELECT-Taste (MATTE/BKGD-Gruppe [5]) auf KEY 2 MATTE geschaltet werden.
- 2 Farbton, Chroma- und Luminanzpegel mit den HUE-, CHROMA- und LUM-Reglern einstellen.

Einstellung der Farbe des Key-Fill-Signals und der Umrisse der Schrifteinblendung

- 1 Die DKS MATTE-Taste (KEY FILL-Feld/DOWNSTREAM KEYS-Gruppe [6]) drücken.
- 2 Farbton, Chroma- und Luminanzpegel mit den HUE-, CHROMA- und LUM-Reglern einstellen.

Einstellung der Farbe des Hintergrundes

- 1 Die COLOR BKGD-Taste (in einem beliebigen Bus der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) drücken oder den BACKGROUND-Modus mit der SELECT-Taste in der MATTE/BKGD-Gruppe [5] wählen.
- 2 Farbton, Chroma- und Luminanzpegel mit den HUE-, CHROMA- und LUM-Reglern einstellen.

Kopieren von Farbeinstellungen

Die an einem Farbgenerator vorgenommene Einstellung kann wie folgt für einen anderen Generator kopiert werden.

Zum Kopieren der Farbe von KEY 1 MATTE zu KEY 2 MATTE

- 1 Mit der SELECT-Taste (in der MATTE/BKGD-Gruppe) auf KEY 1 MATTE (Kopierquelle) schalten.
- 2 Die KEY 2 SELECT- und die EFF MATTE-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) gleichzeitig drücken.

Zum Kopieren der Farbe von KEY 2 MATTE zu KEY 1 MATTE

- 1 Mit der SELECT-Taste (in der MATTE/BKGD-Gruppe) auf KEY 2 MATTE (Kopierquelle) schalten.
- 2 Die KEY 1 SELECT- und die EFF MATTE-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) gleichzeitig drücken.

Zum Kopieren der Farbe von KEY 1/KEY 2 MATTE zu COLOR BKGD oder DSK MATTE

- 1 Mit der SELECT-Taste (in der MATTE/BKGD-Gruppe) auf KEY 1 MATTE oder KEY 2 MATTE (Kopierquelle) schalten.
- 2 Die EFF MATTE-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) gedrückt halten und gleichzeitig entweder die COLOR BKGD-Taste (in der Primärkreuzpunkt-Gruppe [1]) oder die DSK MATTE-Taste (in der DOWNSTREAM KEYS-Gruppe [6]) drücken.

Zum Kopieren von COLOR BKGD zu DSK MATTE

- 1 Mit der SELECT-Taste in der MATTE/BKGD-Gruppe auf BACKGROUND (Kopierquelle) schalten.
- 2 Die COLOR BACKGROUND-Taste (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) gedrückt halten und gleichzeitig die DSK MATTE-Taste (in der DOWNSTREAM KEYS-Gruppe [6]) drücken.

Zum Kopieren von DSK MATTE zu COLOR BKGD

- 1 Mit der SELECT-Taste (in der MATTE/BKGD-Gruppe) auf DSK MATTE (Kopierquelle) schalten.
- 2 Die DSK MATTE-Taste (in der DOWNSTREAM KEYS-Gruppe [6]) gedrückt halten und gleichzeitig die COLOR BKGD-Taste (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) drücken.

Zum Kopieren von BSK MATTE zu KEY 1/KEY 2 MATTE

- 1 Mit der SELECT-Taste (in der MATTE/BKGD-Gruppe) auf DSK MATTE (Kopierquelle) schalten.
- 2 Durch Drücken der KEY 1 SELECT- oder KEY 2 SELECT-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) das Kopierziel festlegen.
- 3 Die DSK MATTE-Taste (in der DOWNSTREAM KEYER-Gruppe [6]) gedrückt halten, und gleichzeitig die EFF MATTE-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe) drücken.

Zum Kopieren von COLOR BKGD zu KEY 1/KEY 2 MATTE

- 1 Mit der SELECT-Taste (in der MATTE/BKGD-Gruppe [5]) auf BACKGROUND (Kopierquelle) schalten.
- 2 Durch Drücken der KEY 1 SELECT- oder KEY 2 SELECT-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2]) das Kopierziel festlegen.
- 3 Die COLOR BKGD-Taste (in der Primärkreuzpunkt-Busgruppe [1]) gedrückt halten und gleichzeitig die EFF MATTE-Taste (in der EFFECT KEYERS-Gruppe) drücken.

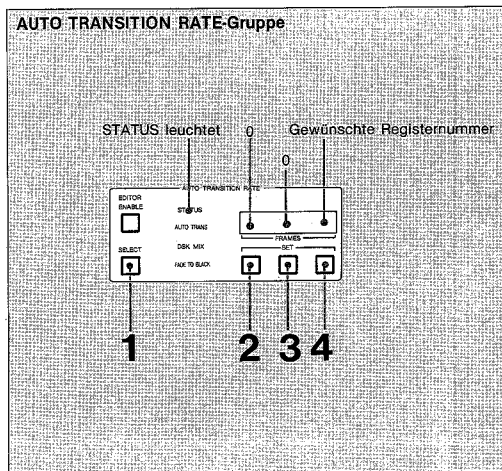
Fortgeschrittene Bedienungsvorgänge

Schnappschuß-Einstellungen

Insgesamt zehn Einstellungen des Bedienungspultes können als sog. Schnappschußdaten in der Video-Schalteneinheit registriert, über die serielle Schnittstelle zu einem angeschlossenen Editor übertragen, in die Schnittliste aufgenommen und auf eine 3,5-Zoll-Diskette gesichert werden. Später können die Schnittlistendaten wieder vom Editor zur Video-Schalteneinheit zurückgeladen werden, um die Einstellungen des Bedienungspults zurückzurufen.

Abspeichern und Laden der Schnappschußdaten

- 1 Mit der SELECT-Taste (in der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe **[4]**) den STATUS-Modus wählen.
- 2 Durch Drücken der linken SET-Taste in den Schnappschußmodus schalten, so daß 0 in der linken Stelle der FRAMES-Anzeige erscheint.
- 3 Durch Drücken der mittleren SET-Taste in den Abspeichermodus schalten, so daß 0 in der mittleren Stelle der FRAMES-Anzeige erscheint.
(Zum Laden muß 1 in der FRAMES-Anzeige erscheinen.)
- 4 Mit der rechten SET-Taste die Registernummer (0–9) in die rechte Stelle der FRAMES-Anzeige eingeben.
- 5 Die CUT-Taste (in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe **[7]**) drücken, um die Sicherung bzw. das Laden der Schnappschußdaten einzuleiten.



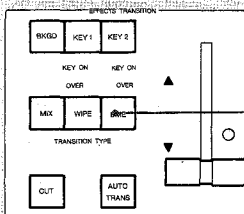
Steuerung des Digital-Multi-Effektors DME-450P

Folgende Funktionen der DME-450P können über die serielle Schnittstelle von der Video-Schalteinheit aus gesteuert werden:

- Kreuzpunkt-Einstellung
- Einstellung der Überblenddauer
- Einstellung der Effektnummer
- Einstellung der Effektfarbe
- Rand Ein/Aus
- Einstellung der Bild-in-Bild-Funktion
- Ausführung des Effekts

(Die FRGD FREEZE IN/OUT- und TITLE-Funktion kann nicht von der Schalteinheit aus gesteuert werden.)

EFFECTS TRANSITION-Gruppe



Zur Steuerung der DME-450P ist die DME-Taste zu drücken.

Kreuzpunkt-Einstellung

Durch Drücken der DME-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] der Video-Schalteinheit wird das Signal 1 im BKGD-Bus der DME-450P gewählt. Andere Signale können nicht von der Schalteinheit aus gewählt werden.

Einstellung der Überblenddauer

Die Überblenddauer der DME-450P kann wie folgt von der Schalteinheit aus eingestellt werden:

- 1 Die DME-Taste in der EFFECT TRANSITION-Gruppe [7] drücken.
- 2 Mit der SELECT-Taste in der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe [4] auf AUTO TRANS schalten.
- 3 Die Überblenddauer (0 bis 999 Vollbilder) mit den SET-Tasten eingeben.

Die Eingaben an der Schalteinheit werden von der DME-450P wie folgt gewertet:

DME-450P

| Einstellung an der Schalteinheit | Dauer an der DME-450P und Anzeige | |
|----------------------------------|-----------------------------------|---------------------|
| 0-19 Vollbilder | 13 Vollbilder | FAST (leuchtet) |
| 20-25 | 20 | FAST/MID (leuchtet) |
| 26-39 | 26 | MID (leuchtet) |
| 40-79 | 40 | SLOW/MID (leuchtet) |
| 80 oder mehr | 80 | SLOW (leuchtet) |

Einstellung der Effektnummer

Zwei Effekttypen der DME-450P können auf die AUX 1- und AUX 2-Taste der Video-Schalteinheit abgespeichert und durch Drücken dieser Tasten dann abgerufen werden.

Zum Abspeichern eines Effektyps

- 1 Die DME-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] drücken.
- 2 Die SET-Taste in der Trickblendengruppe [3] der Video-Schalteinheit drücken.
Der Dezimalpunkt zwischen den vier angezeigten Stellen signalisiert, daß sich die Video-Schalteinheit im Einstellbetrieb befindet.
- 3 Die Nummer des gewünschten DME-Effekts mit den vier mit Pfeil versehenen Trickblendenwahltasten der Video-Schalteinheit eingeben. Bezüglich der Effektnummern siehe die Begleitdokumentation der DME-450P.
- 4 Die AUX 1- oder AUX 2-Taste drücken.
Der Effekt ist damit auf der gedrückten Taste abgespeichert. In diesem Fall leuchtet die rote LED an der rechten Unterseite der angezeigten Nummer auf und zeigt damit an, daß es sich um eine Effektnummer der DME-450P handelt.

Zum Abrufen eines Effektes

- 1 Die DME-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] drücken.
- 2 Je nach gewünschtem Effekt die AUX 1- oder AUX 2-Taste drücken.

Einfärbung des Effekts

Die Einfärbung (Farbton, Chromapegel, Luminanzpegel) des Key-Effektes der DME-450P kann wie folgt an der Video-Schalteinheit vorgenommen werden:

- 1 Die DME-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] drücken.
- 2 Zur Einstellung der Hintergrundfarbe (BKGD) des DME-450P ist mit der SELECT-Taste in der MATTE BKGD-Gruppe [5] in den BKGD MATTE-Modus zu schalten.
- 3 Die HUE-, CHROMA- und LUM-Regler in der MATTE/BKGD-Gruppe einstellen.

Die Schalteinheit sendet die eingestellten HUE-, CHROMA- und LUM-Daten seriell an die DME-450P.

Rand Ein/Aus

Der Rand der DME-450P-Effekte kann wie folgt ein- und ausgeschaltet werden:

- 1 Die DME-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] drücken.
- 2 Mit der SELECT-Taste in der MATTE/BKGD-Gruppe [5] auf KEY 1 MATTE schalten.
- 3 Den BORDER-Regler in der Trickblendengruppe [3] von einem Ende zum anderen bewegen. Die BORDER ON/OFF-Taste der DME-450P wird dabei ein- und ausgeschaltet.

Einstellung der Bild-in-Bild-Funktion

Größe und Position des Zusatzbildes der Bild-in-Bild-Funktion (Nr. 1100) der DME-450P kann manuell von der Video-Schalteinheit aus gesteuert und als Vorwahl-Trickblende verwendet werden.

- 1 Die WIPE- oder MIX-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] drücken.
- 2 Mit der SET-Taste und den vier mit Pfeil versehenen Trickblenden-Wahltasten in der Trickblendengruppe [3] die Effektnummer 1100 wählen.
- 3 In der EFFECT KEYERS-Gruppe [2] die KEY 1 SELECT-Taste drücken, im KEY SOURCE-Feld die EFF EXT 1-Taste drücken und im KEY FILL-Feld die EXT VIDEO 1-Taste drücken.
- 4 • Die Größe des Zusatzbildes mit dem PRESET SIZE-Regler in der EFFECT KEYERS-Gruppe [2] einstellen.
• Die Position des Zusatzbildes mit der POSITION-Taste und dem Joystick in der Trickblendengruppe [3] wählen.
• Durch Drücken der REVERSE-Taste in der Trickblendengruppe [3] kann die Wischrichtung des Effektes umgekehrt werden.

Hinweis

Außer der Bild-in-Bild-Funktion (Effektnummer 1100) können keine weiteren Effekte von der Video-Schalteinheit aus manuell gesteuert werden.

Ausführung des Effektes

Mit den Bedienungselementen in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] können die Effekte der DME-450P manuell wie folgt von der Video-Schalteinheit aus vorgenommen werden:

- 1 Die DME-Taste drücken.
- 2 Die AUTO TRANS-Taste drücken, um die Überblendung auszuführen.

Die Bild-in-Bild-Funktion (Nr. 1100) kann mit dem Effekthebel oder dem Joystick gesteuert werden.

Steuerung von der Schnitt-Steuereinheit aus

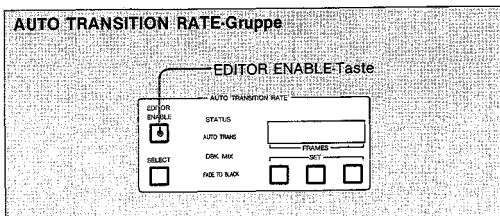
Eine Video-Schalteinheit der BVS-3000-Serie kann von der Schnitt-Steuereinheit BVE-900 aus gesteuert werden.

Zur Verwendung der Video-Schalteinheit mit anderen Editoren ist ein getrennt erhältlicher ROM-Satz (BKS-3010 GVG Protocol) erforderlich.

Wahl zwischen Fernsteuer/Direkt-Betrieb

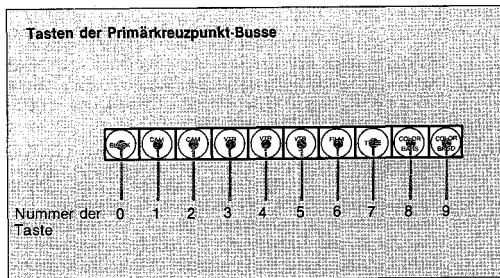
Um die Video-Schalteinheit von der angeschlossenen Schnitt-Steuereinheit aus steuern zu können, muß die EDITOR ENABLE-Taste in der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe [4] gedrückt werden.

Auch im Fernsteuerbetrieb kann die Schalteinheit weiterhin von ihren eigenen Bedienungselementen aus bedient werden.



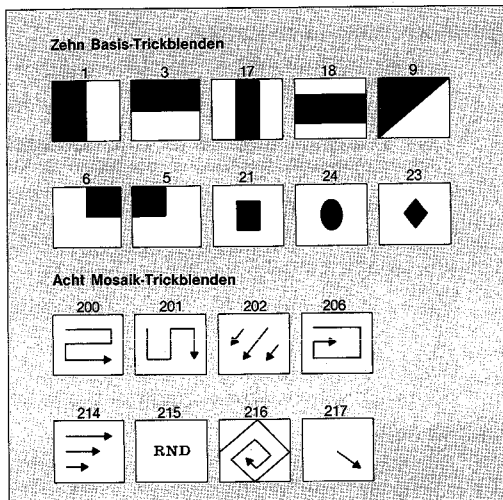
Kreuzpunkt-Festlegung

Bei der Steuerung durch die Schnitt-Steuereinheit erhalten die Tasten der Primärkreuzpunkt-Busgruppe der Video-Schalteinheit folgende Nummern:



Trickblendennummern

Bei der Steuerung durch die Schnitt-Steuereinheit erhalten die Trickblenden der Video-Schalteneinheit folgende Nummern:



GPI-Schnittstelle

Die 15pol GPI-Schnittstelle (General Purpose Interface) dient zur Steuerung der automatischen Überblendung. Durch Kurzschluß der Stifte 1 und 2, 3 und 4, 5 und 6 bzw. 7 und 6 werden die Überblendvorgänge AUTO TRANS, DSK MIX bzw. FADE TO BLACK und GPI SEL ausgeführt.

Hinweis

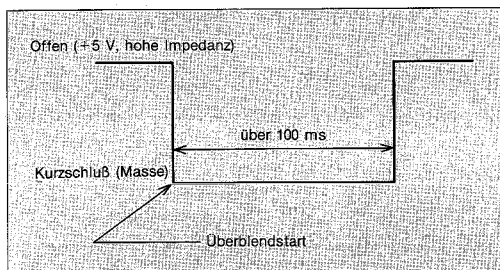
Wenn die Video-Schalteneinheit zusammen mit der Schnitt-Steuereinheit BVE-900 verwendet wird, erfolgen die automatischen Überblendungen durch Zuleitung von Steuerdaten über die serielle Schnittstelle. Die GPI-Schnittstelle wird hierbei nicht benötigt (außer wenn in einer Schnittliste mehrere Übergänge eingestellt sind).

Stiftbelegung der GPI-Schnittstelle

| Stift-Nr. | Zu steuernde Funktion |
|-----------|-----------------------|
| 1, 2 | AUTO TRANS |
| 3, 4 | DSK MIX |
| 5, 6 | FADE TO BLACK |
| 7, 6 | GPI SEL |

- Die Stifte 2, 4, 6 und 13 sind intern verbunden (Masse).
- Die Stifte 8 bis 12, 14 und 15 werden nicht verwendet.

Signale der GPI-Schnittstelle

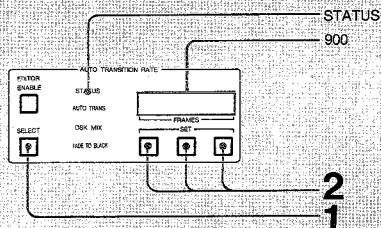


Lampentest

Die Lampen des Bedienungspultes können wie folgt überprüft werden:

- 1 Mit der SELECT-Taste in der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe [4] den STATUS-Modus wählen.
- 2 Mit den SET-Tasten die Zahl 900 in der FRAMES-Anzeige abbilden.
- 3 Den Lampentest durch Drücken der CUT-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] einleiten.
Die Lampen leuchten nacheinander auf und erlöschen wieder.
- 4 Wenn alle Lampen geprüft worden sind, erhält man wieder den vorausgegangenen Lampen-Leuchtzustand.
Zum Abbrechen und Beenden des Lampentests die CUT-Taste in der EFFECTS TRANSITION-Gruppe [7] drücken.

AUTO TRANSITION RATE-Gruppe



Anhang

ASPECT (Seitenverhältnis)

Höhen/Breiten-Verhältnis der Trickblende.

AUTO TRANS (Automatische Überblendung)

Die automatische weiche Überblendung oder die Tricküberblendung wird durch Drücken der AUTO TRANS-Taste eingeleitet. Die Dauer der Überblendung kann in der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe [4] eingestellt werden.

BLACK

Durch Drücken der BLACK-Taste im PROGRAM BACKGROUND-, PRESET BACKGROUND-Bus oder im KEY BUS wird das von der Video-Schalteinheit erzeugte Schwarzsignal gewählt.

BORDER (Rand)

Trickblenden können mit einem Rand versehen werden, dessen Breite am BORDER-Regler in der Trickblendengruppe [3] eingestellt werden kann.

BORDER LINE

Durch Drücken der BORDER LINE-Taste kann die eingeblendete Schrift mit einem grauen oder schwarzen Rand versehen werden.

Chroma

Farbart (bestehend aus Farbsättigung und Farbton). Siehe auch unter Farbton und Luminanz.

Chroma-Key-Betrieb

In eine bestimmte Farbe (normalerweise blau) der Key-Signalquelle wird ein anderes Bild eingestanz.

CLIP

Mit diesem Regler wird beim Einstanzbetrieb der Luminanzpegel für die Key-Signalquelle festgelegt. Das Key-Fill-Signal wird in alle Teile des Hintergrundbildes eingestanz, deren Helligkeitspegel über dem eingestellten Wert liegt. Wenn die KEY INVERT-Taste im MODIFIER-Feld gedrückt ist, erfolgt die Einstanzung in die Bildzeile, deren Helligkeitspegel unter dem eingestellten Pegel liegt.

CUT

Unter CUT versteht man die harte Umschaltung von einem auf ein anderes Bild bzw. das zarte Ein- oder Ausblenden eines Key-Bildes oder einer Schrift.

DOWNSTREAM KEYS (Schrifteinblender)

Die Schrift kann in das Programmbild (bestehend aus Hintergrund und Key-Einstanzung) eingeblendet werden. Hinter der Schrifteinblendung können andere Einblendungs- und Einblendeffekte vorgenommen werden.

DROP SHADOW

Mit dieser Taste kann die eingeblendete Schrift mit einem schwarzen oder grauen Schatten (unten und rechts) versehen werden.

FADE TO BLACK (Ausblendung in Schwarz)

Das Programmbild und das Key-Bild werden in Schwarz ausgeblendet bzw. von Schwarz eingeblendet. Die Dauer des Ein- bzw. Ausblendeffektes kann in der AUTO TRANSITION RATE-Gruppe [4] eingestellt werden.

GPI-Schnittstelle (General Purpose Interface)

Diese an der Rückseite der Video-Schalteneinheit befindliche 15pol Schnittstelle ermöglicht eine Fernsteuerung der Vorgänge AUTO TRANS, DSK MIX, FADE TO BLACK und GPI SEL vom Editor aus.

Harte und weiche Hintergrund-Überblendung/Hintergrund-Tricküberblendung

Die überzubblendenden Signale werden am PROGRAM BACKGROUND- und PRESET BACKGROUND-Bus gewählt.

Hintergrundbild

Unter dem Hintergrundbild versteht man das Bild, in das das Key-Bild eingestanzt wird. Die Wahl des Hintergrundbildes erfolgt am PROGRAM BACKGROUND- und am PRESET BACKGROUND-Bus.

HUE (Farbton)

Der Farbton charakterisiert die Farbe. Beispielsweise weisen blau und rot unterschiedlichen Farbton auf, während hellblau und dunkelblau gleichen Farbton besitzen. (Siehe auch unter Chroma und Luminanz.)

Key-Betrieb

Beim Key-Betrieb wird in einem bestimmten Teil des Hintergrundbildes ein anderes Bild eingestanzt. Hierzu ist eine Key-Signalquelle (auch als Schablonensignal bezeichnet) erforderlich, die eine Öffnung in das Hintergrundbild einstanzt. Die Öffnung wird dann durch das Key-Fill-Signal ausgefüllt. Es ist zwischen Luminanz- und Chroma-Key-Betrieb zu unterscheiden. Beim Luminanz-Key-Betrieb erfolgt die Einstanzung auf der Basis des Luminanzpegels, während sie beim Chroma-Key-Betrieb auf der Farbe basiert.

KEY FILL

Das Key-Fill-Signal füllt die in das Hintergrundbild durch die Key-Signalquelle eingestanzte Öffnung aus.

KEY INVERT

Beim Luminanz-Key-Betrieb wird die Key-Signalquelle umgekehrt, so daß die Einstanzung in die dunkleren Bildteile erfolgt. Beim Chroma-Key-Betrieb wird dagegen Hintergrund und Vordergrund vertauscht.

KEY MASK

Zur Maskierung des Key-Signals (oben, unten, links und rechts).

KEY SOURCE

Dieses Signal stanzt beim Key-Betrieb die Öffnung in das Hintergrundbild.

Kreuzpunkt

Unter den Kreuzpunkten versteht man die Überschneidungspunkte einer Matrix aus Video- und Audiosignalen. Zur Signalverteilung können diese Punkte elektrisch verbunden (normalerweise durch einen Schalter) werden.

Luminanz

Hierbei handelt es sich um die Leuchtdichte (bzw. Helligkeit) des Bildes.

Luminanz-Key-Betrieb

Bei dieser Betriebsart erfolgt die Einstanzung auf der Basis des Luminanzpegels.

MASK

Siehe unter KEY MASK.

MATTE

Von einem internen Farbgenerator für Primäreingang, Key-Fill-Signal, Rand und Schrifteinblendung erzeugte Farbe. Farbton, Chroma und Luminanz können beliebig eingestellt werden.

MIX

Weiche Überblendung zweier Bilder.

On-air

Darunter versteht man einen Zustand, der geeignet ist, auf Band aufgezeichnet oder auf den Sender geschaltet zu werden. Die Video-Schalteinheit gibt On-air-Bilder über die PGM OUT-Buchse aus.

PGM OUT (Program-Ausgang)

Diese Buchse gibt das endgültige Signal der Video-Schalteinheit aus.

PRESET BACKGROUND-Bus

Zur Wahl des Hintergrundbildes für die nächste Überblendung.

Primäreingänge

Acht Videosignale können diesen VIDEO IN-Buchsen zugeleitet und für den KEY BUS, den PROGRAM BACKGROUND-Bus und den PRESET-BACKGROUND-Bus verwendet werden.

PROGRAM BACKGROUND-Bus

An diesen Tasten wird das Hintergrundbild für den On-air-Ausgang gewählt.

PST PTN (Preset Pattern)

Hierunter versteht man einen Key-Betrieb mit Trickblende, wobei die Größe der Blende am PRESET SIZE-Regler in der EFFECT KEYERS-Gruppe eingestellt werden kann.

PVW OUT (Preview-Ausgang)

Diese Buchse gibt das Signal aus, das nach der nächsten Überblendung erhalten wird. Der hier angeschlossene Monitor wird als Preview-Monitor (oder Vorschau-Monitor) bezeichnet.

Schnitt-Steuereinheit (Editor)

Dient zum Steuern von Videorecordern, Video-Schalteinheiten und Audio-Schalteinheiten.

Überblendtyp

Es kann zwischen den Überblendtypen harter Schnitt, weiche Überblendung und Tricküberblendung gewählt werden. Wahlweise kann das Hintergrundbild, das Key 1- oder das Key 2-Bild für die Überblendung herangezogen werden.

Überblendung

Siehe unter Überblendtyp.

WIPE (Tricküberblendung)

Bei der Tricküberblendung verdrängt das neue Bild das alte Bild mit einer Trickblende.

Index

A

| | |
|--|----|
| ASPECT | 43 |
| AUTO TRANS — AUTO TRANSITION RATE | 52 |
| AUTO TRANS — EFFECTS TRANSITION | 54 |
| AUTO TRANSITION RATE | 52 |
| AUX 1/AUX 2 | 40 |

B

| | |
|---------------------------------|----|
| BKGD — EFFECTS TRANSITION | 49 |
| BORDER | 42 |
| BORDER LINE | 35 |

C

| | |
|----------------------------|----|
| CHROMA | 57 |
| Chroma-Key-Betrieb | 32 |
| CLIP — EFFECT KEYERS | 47 |

D

| | |
|---------------------------------------|--------|
| DME | 51, 63 |
| Digital-Multi-Effector DME-450P | 63 |
| DOWNSTREAM KEYS | 34 |
| DROP SHADOW | 35 |
| DSK CUT | 36 |
| DSK MIX | 36 |
| DSK PVW | 34 |

E

| | |
|---------------------------------|----|
| Editor | 67 |
| EDITOR ENABLE | 67 |
| EFF MATTE | 47 |
| EFFECT KEYERS | 46 |
| EFFECTS TRANSITION-Gruppe | 49 |
| Effekthebel | 53 |
| EXT MASK | 48 |
| EXT VIDEO1/2 | 47 |

F

| | |
|---------------------|----|
| FADE TO BLACK | 36 |
| Farbgenerator | 56 |
| Einstellen | 57 |
| Kopieren | 58 |
| FRAMES | 52 |

G

| | |
|---------------------------------------|----|
| GAIN — EFFECT KEYERS | 47 |
| GPI (General Purpose Interface) | 68 |

H

| | |
|---|----|
| Harte Hintergrund-Überblendung | 12 |
| Harte Key-Überblendung | 14 |
| Harte Kombinations-Überblendung ... | 18 |
| Harter Schnitt | 12 |
| Harte Kombinations-Überblendung, | 18 |
| Harte Hintergrund-Überblendung ... | 12 |
| Harte Key-Überblendung | 14 |
| Hintergrund-Tricküberblendung | 26 |
| HUE | 57 |

J

| | |
|----------------|----|
| Joystick | 44 |
|----------------|----|

K

| | |
|--------------------------------------|----|
| KEY BUS | 47 |
| KEY FILL | 47 |
| KEY INVERT | 48 |
| KEY ON | 49 |
| KEY SOURCE | 47 |
| Key-Tricküberblendung | 28 |
| KEY 1/KEY 2 | 49 |
| KEY 1 MATTE/KEY 2 MATTE | 56 |
| KEY 1 SELECT/KEY 2 SELECT | 47 |
| Kombinations-Tricküberblendung | 30 |

L

| | |
|-----------------|----|
| Lampentest..... | 70 |
| LINE 4H | 35 |
| LUM..... | 57 |

M

| | |
|--|----|
| MASK — DOWNSTREAM KEYERS .. | 35 |
| MASK — EFFECT KEYERS..... | 48 |
| MATTE/BKGD..... | 56 |
| MODIFIERS — DOWNSTREAM KEYERS | 35 |
| MODIFIERS — EFFECT KEYERS | 48 |

N

| | |
|------------------------|----|
| Nächster Übergang..... | 49 |
|------------------------|----|

O

| | |
|---------------|----|
| OUT LINE..... | 35 |
|---------------|----|

P

| | |
|-----------------------------|----|
| PATTERN CONTROL-Gruppe..... | 40 |
| POSITIONER..... | 44 |
| PRESET SIZE..... | 47 |
| PST PTN | 47 |

R

| | |
|--------------|----|
| REVERSE..... | 44 |
|--------------|----|

S

| | |
|-------------------------------------|----|
| Schnappschuß..... | 62 |
| Schnittliste (EDL) | 62 |
| Schnitt-Steuereinheit BVE-900 | 67 |
| Schrifteinblendung | 34 |
| SOFT | 43 |
| Steuerung durch DME-450P | 63 |
| Steuerung durch Editor | 67 |

T

| | |
|------------------------------------|----|
| Tricküberblendung | 26 |
| Aspect (Seitenverhältnis) | 43 |
| Hintergrund-Tricküberblendung..... | 26 |
| Key-Tricküberblendung | 28 |
| Kombinations-Tricküberblendung .. | 30 |
| Modifizierung | 42 |
| Positionierung | 44 |
| Preview (Vorschau)..... | 45 |
| Randschärfe | 43 |
| Trickblenden | 40 |
| Wischrichtung | 44 |

U

| | |
|----------------------------|----|
| Überblenddauer | 52 |
| Überblendung | |
| Ausführung | 53 |
| Manuell Überblendung | 51 |
| Überblenddauer | 52 |
| Überblendtyp | 51 |

W

| | |
|--|----|
| Weiche Hintergrund-Überblendung.... | 20 |
| Weiche Key-Überblendung | 22 |
| Weiche Kombinations-Überblendung | 24 |
| Weiche Überblendung | 20 |
| Weiche Hintergrund-Überblendung, | 20 |
| Weiche Key-Überblendung | 22 |
| Weiche Kombinations-Überblendung | 24 |